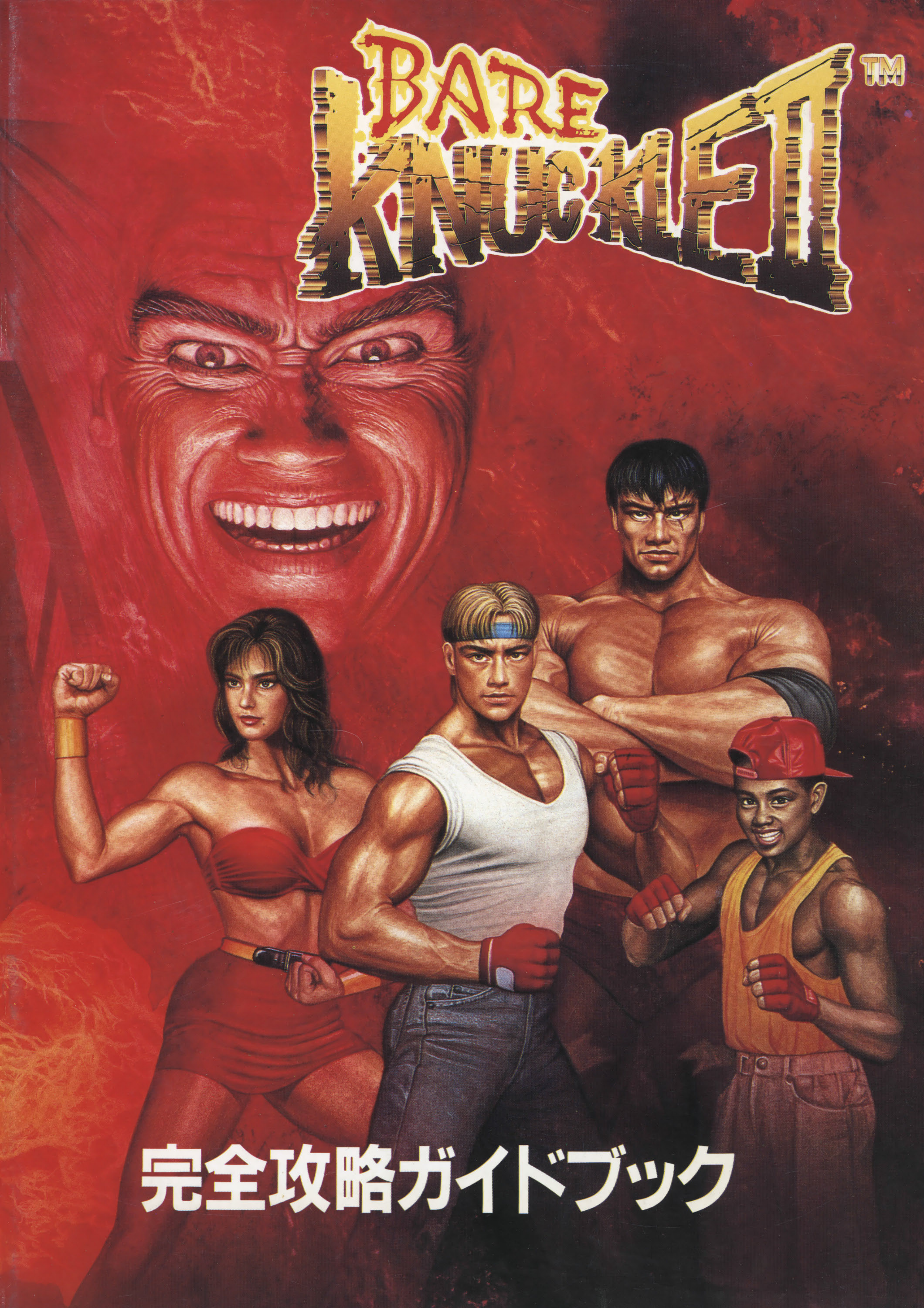
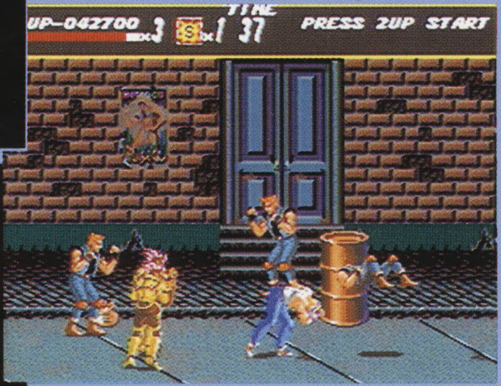

BARE KNUCKLE II™
完全攻略ガイドブック

STORY

あの闘いから一年…

街の運命をかけた、謎のシンジケートとの壮絶な闘い。彼らの野望は、三人の若者達の手によって打ち崩された。そしてそれから一年、徐々に平和を取り戻しつつあった街に、再び魔の手が迫っていた。







アクセル、ブレイズ、アダムの三人によって崩壊したはずのシンジケートは、ボスのMR.Xと共に復活した。三人への復讐のために、さらに力を増してこの街に戻ってきたのだ。アダムを人質に取り、アクセル、ブレイズを死の罠に満ちた挑戦をしかけるシンジケート。かつての仲間を助けるべく立ち上がったふたりに、心強い仲間が現れた。ひとりはレスラーのマックス。彼はアクセルの友人である。そしてもうひとりは、囚われたアダムの弟、サミー。たったひとりの兄のために、闘うことを決意する。

友情と平和のために、今、再び立ち上がる……

ベアナックルⅡ ～死闘への鎮魂歌～　もくじ

BARE KNUCKLE II™

キャラクター紹介編

ベアナックルIIに登場する、個性豊かな4人のキャラクター達。
4人が出す技は、それぞれすべてが異なったものである。
ここでは、その4人の数々の技とその特徴を徹底分析し、実戦を踏まえて解説する。
さらに、各キャラクター別に使い方のポイントや注意点などを研究、紹介。
これを参考に、全キャラクターでのクリアを目指してほしい。



AXEL

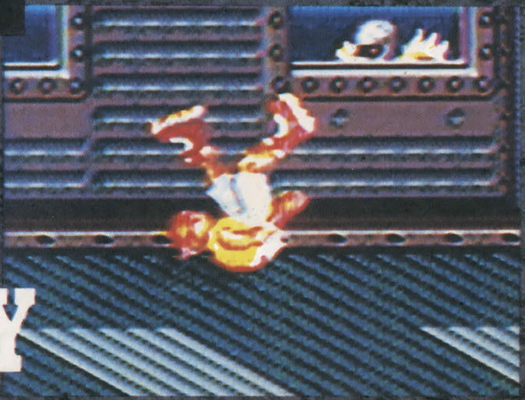
BLAZE







MAX

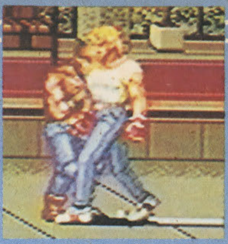


SAMMY

BARE KNUCKLE II™

AXEL

全キャラクター紹介①





目の前の敵はすべて倒す

初めてこのゲームをするプレイヤーにお勧めしたいのがこのアクセルだ。もっとも操作がしやすく、攻撃力もなかなかのもの。ジャンプ力がないのは前作から変わっていないが、それでもかなり改善されている。蹴り上げなどは空を飛ぶ敵にも有効な攻撃技だ。そのほかに注目したいのが必殺技のひとつ、ドラゴンスマッシュ。これは１人の敵だけを集中して攻める恐ろしい技で、絶大な威力を誇る。

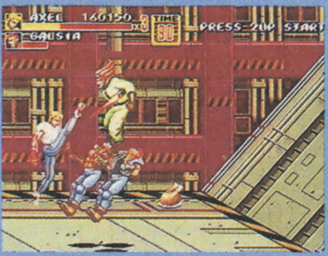


⬆好みにもよるだろうが、弱点が少なく戦いやすいキャラクターだといえる。

ジャンプ技 うるさい敵はこれで倒せ

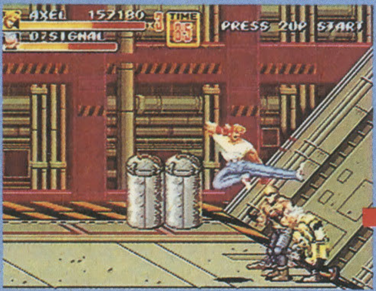
体力の少ない敵に対して、いちいち組む必要はない。時間の無駄であるし、その間背後にスキができる。それらの敵はだいたいジャンプ技の２、３回で倒せるものだ。このほうがスキができる時間は短い。常に次の展開を考えて攻撃しよう。

蹴り上げ



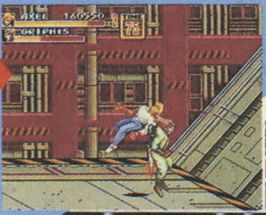
⬅中盤から出てくる、空を飛ぶうるさい敵に有効だ。

跳び蹴り



⬆横ライン上の敵を複数倒す。敵の動きをよく見てから出さないと失敗するぞ。

これに注意



ニープレス



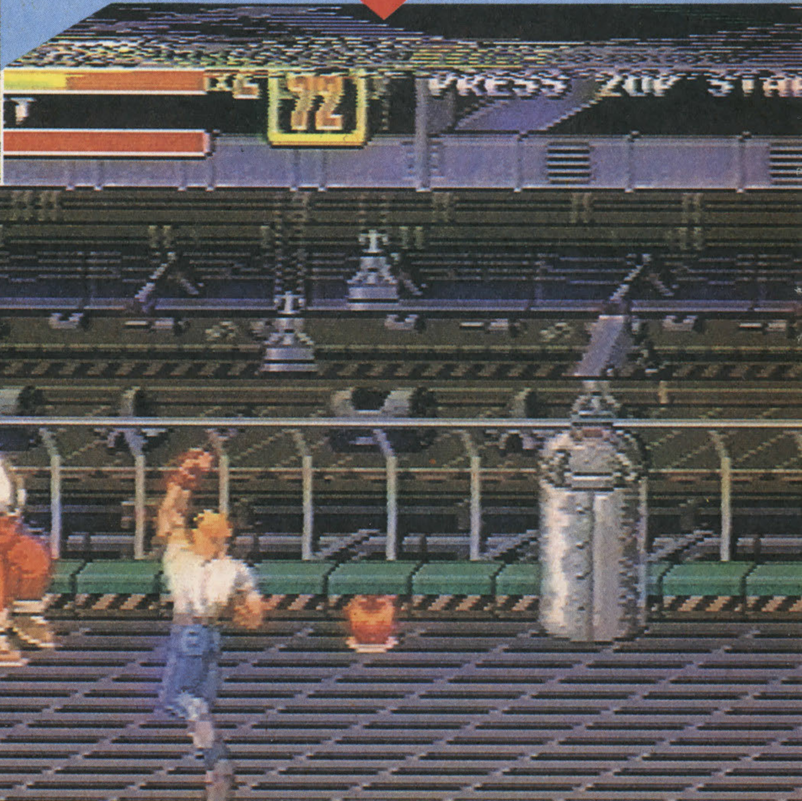
⬆間合いがいいと、この攻撃の直後に相手をつかまえることができる。連続して攻撃ができるのだ。

必殺技

目にもとまらぬ燃える鉄拳



⬇超強力な攻撃。敵が単体の場合、その体力を大幅に奪うのだ。しかし、一度モーションにはいると背後に大きなスキもできる。

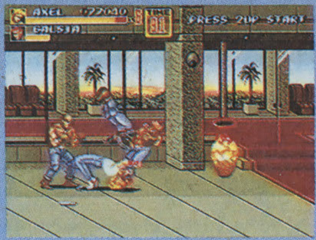


つかみ技

体力のある敵には接近戦で!!

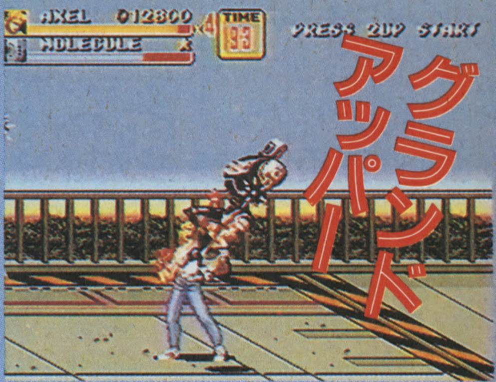
体力の高い敵が多く出現した場合、ジャンプ技などでまず散らしてから、単体の敵をつかみ技で始末していくのが基本だ。それでも危険なときはドラゴンウィングを使ってみよう。自分の体力が減るが、周囲の敵は全員倒すことができる。また、ジャンプ技の代わりにソルトスルーやグランドアッパーがすぐ出るようになれば、扱いに慣れてきた証拠。

ソルトスルー



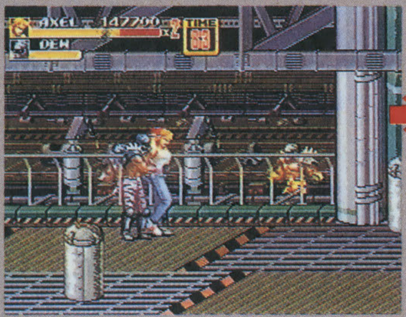
⬆前にいる敵を背後に投げ出す。スキができにくいので使える。

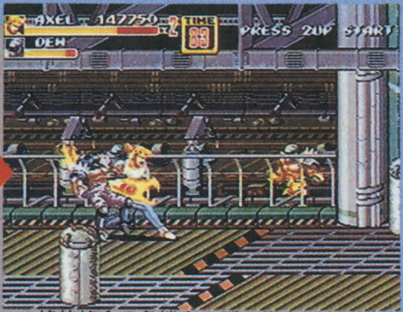
グランドアッパー



必殺技

ドラゴンウィング

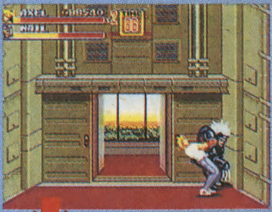




⬆絶体絶命の危機を一瞬で脱出できる強力な技。敵に当たった分こちらの体力も減る。

周囲の敵を一掃だ!!

バックスルー



➡敵をはがいじめにして攻撃するとこうなる。前方から組み合ったら頭を飛び越して後ろに回れ。

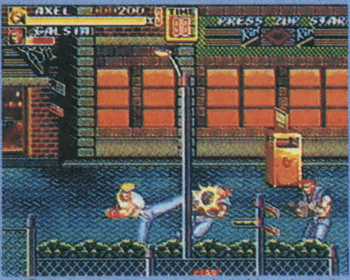


⬅横というよりも斜め下に投げるので、ほかの敵がいたとしても当たりにくい。攻撃範囲が狭いのだ。

小技

とっさのときにこれが効く

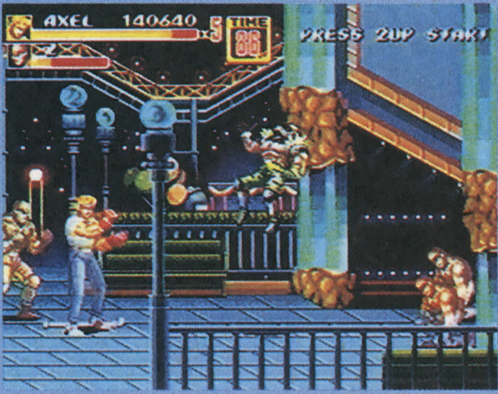
ミドル&ハイキック



⬆Ⓑをためてはなすと出る技。ためたまま移動もできるし、敵をつかまえたら別の技を出すこともできる。

裏拳

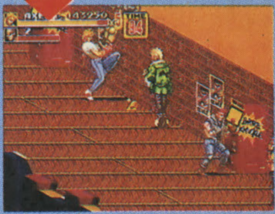
⬇狙って出そうとすると失敗の元。条件反射的に使う。



強力連続技



⬅与えるダメージは大きいが、フィニッシュまでに多少時間がかかってしまう。敵が少ないときに。



➡通常4回攻撃をして、3、4回目はほとんど同時。2回目までならほかの攻撃への切り替えも可能。

POINT

メインの攻撃は彼にまかせろ

もっともクセのないキャラクター。2人プレイの場合は彼が戦闘のメインになる。それだけ責任が重大なのだ。



⬅ジャンプが低いが、気にすることはほとんどない。



⬇跳び蹴りもこのように。彼のジャンプ技はタイミング命。



⬆蹴り上げはスピード派の敵に。



➡攻撃力とスピードのバランスが非常にいいのだ。

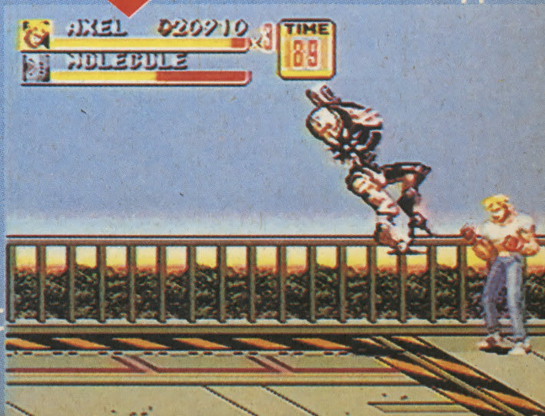
バランスのとれた攻撃

ヘッドバット

殴ったあとのとどめに



⬇敵が吹っ飛ぶので、最後の一発にぶちかまそう。



BLAZE

全キャラクター紹介②





華麗な技で魅せる戦闘

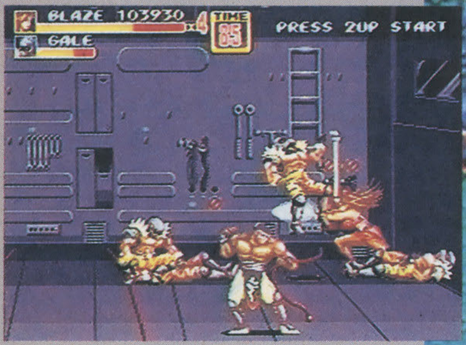
バランスの良さは、４人の中でもピカイチ。自分からガンガン攻めるもよし、２Ｐでアシストに回るもよし、使い勝手がいいので初心者に勧めたいキャラだ。また、紅一点というのも大きな魅力だ！



左右の敵に

必殺技

気功掌



⬆左右のラインに有効な必殺技。ジャンプしない分、スキができにくい。しかも強力だ。



強敵にかこまれたら

必殺技

円舞脚

POINT

回し蹴り、飛び蹴り、そして円舞脚とブレイズのキック技は多彩だ！　後ろの敵には後掃脚、囲まれたら円舞脚と状況に応じた使い分けがポイント。



➡すべての能力は平均値。クセがないのが、もの足りないゾ！

⬅ナイフを持たせれば、ワンアクションで連続３回攻撃だ！

つかみ技 投げつけて攻撃だ！

攻撃能力はそれほど高くないと思われがちのブレイズだが、技の応用しだいでは思わぬ効果を生み出すこともある。（自分で組み合わせた）連続技での攻撃や、投げ技での複数攻撃をうまく利用すると、あっという間に敵をかたづけることができるのだ。

大外刈り

⬇強力な攻撃。スピーディーに決めるのがポイントだ。これが簡単に出ないようでは、まだまだ。





⬆敵が多いが必殺技はもったいないというときに、つかんでは投げ、つかんでは投げ。ここではわかりやすいように1人の敵を。

ジャーマンスープレックス



⬅マックスと同じ技。強力だが狙って出すほどではない。

巴投げ

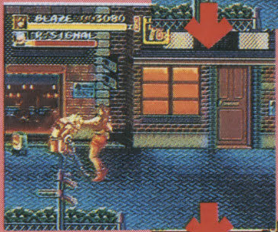


⬅これで敵どうしをぶつけると間合いが広がることになる。

強力連続技 蹴って蹴ってひじ打ちだ



➡まず敵が単体であるということを確認してつかまえる。複数だと当然危険だ。



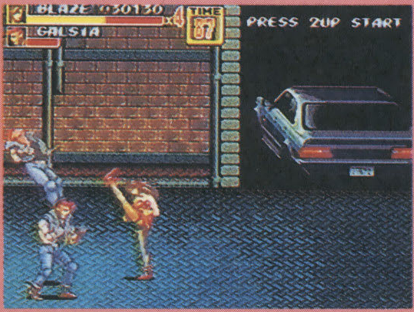
⬅まずはひざ蹴りを2、3発。これでかなり敵は消耗している。そしてとどめに。



➡痛烈なひじ打ちをお見舞いだ。それでも立ち上がったら再攻撃の準備もできる。

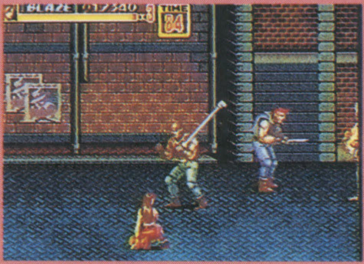
小技 後掃脚は前後に有効

上段蹴り



⬅ため技。接近中にためておき、間合いに入ると同時に繰り出せ！

後掃脚



⬅円舞脚より成功率は低いが、これは前の敵にも有効なのだ。

しなやかな動きで翔ぶ





⬆平均した能力というのは、なんでもこなせるということだ。



⬆回し蹴り。待って攻撃だ。
➡落掌打。間合いが難しい。

優美な技で攻める！

確実に敵をしとめる 飛翔双斬



⬇必殺技と同等の破壊力を持つ。体力がないときは、これで進んでいけ。



強力2回攻撃でKO!!

BARE KNUCKLE II MAX



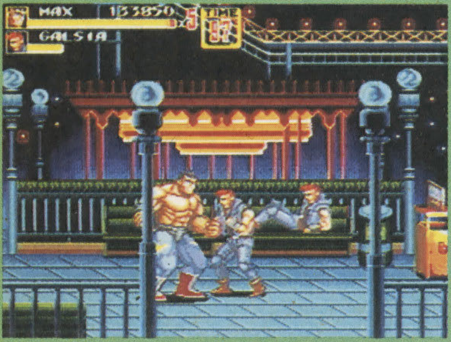
全キャラクター紹介③



強烈なパワーで敵を一掃する!

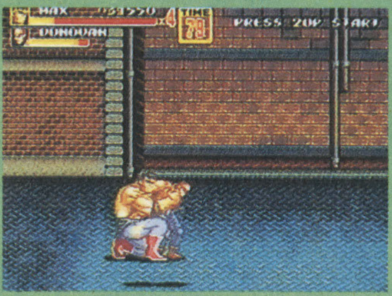
なんと現役プロレスラーが登場だ。攻撃力は最大を誇り、繰り出す技はほとんどが大技。軽く腕を回しただけで、凶器になってしまうという頼もしいキャラクターだ。さすがにプロらしく、使いこなす技の数ももっともたくさんある。つかみ技が豊富にあり、もちろんどれもが強烈な威力を持っている。

⬇この体格の違いを見ろ!! 敵のボス級の大きさだ。こんな体で殴られたらひとたまりもない。少々タロイのはいたしかたのないところだ。



つかみ技 捕らえたら逃さない

アトミックドロップ



⬅かなり難易度は高いが、ダメージ絶大の技。試してみよ。

強力連続技



➡つかみ技は時間がかかることがある。逃げるかコイツを倒すか。後ろから2人が迫ってくる。



⬅だんだん近づいてきたが、こちらもフィニッシュに近いギリギリのところ。間合いのミス?



➡これでフィニッシュ。すぐに攻撃するなり、右に移動するなり、2人の攻撃を回避しよう。

これに耐える者はいない

1ラインの敵をアッという間に蹴り倒す



⬆ちょっと離れた敵への攻撃に絶好の技。あの2人にとどめをさせ。



スライディングシザース

小技

両手殴り



➡ハンマーパンチに似ているが、威力がない。使えないため技だー マックスには必要ない。

後ろかかと蹴り



⬅間合いがいいと、かかとだけじゃなくひじも敵に当たり2回攻撃も可能なる。便利な技。

必殺技

ボンバーナックル

⬇砲丸のような拳を振り回す攻撃。めんどうな敵を一発で追い払う。快感だ。



敵が多くても



巨岩の破壊力でぶち倒せ

ベアハッグ



➡ボスの体力の3分の1くらいを一気に奪う強力な技。しかし時間がかかるのが難点だ。

ジャーマンスープレックス



➡プロレスラーだけあってやはりこの技がよく似合う。複数攻撃が可能な技のひとつである。

サンダーボディスラム



➡大上段からたたきつけられるものすごい攻撃。この巨体がさらにジャンプして落とすのだ。

ブレンバスター



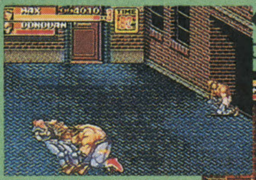
➡向かってくる敵を、後ろに投げ出す。巻き込む範囲が広く、複数攻撃もできる。



⬅一見するとジャーマンと似ているが、敵の向きが違っているのだ。芸が細かい。

ジャンプ技 力づくでいけ!

ハンマーパンチ



➡全体重をのせた攻撃。こちらは浮いている。



➡これも強力で、連続技へとつながる。

エルボードロップ

ドロップキック



➡有効範囲の広い跳び蹴り技。敵の集団を吹っとばせるぞ!

POINT

移動速度が問題だ 1人プレイのときは苦しいぞ

マックスを使うとそのノロサに驚かされる。いくら破壊力があっても敵に届かなければ意味はない。慣れてくるとその面白さがわかるのだが、初心者はほかの3人が無難だ。ゲームに慣れてから彼を使ってみると、また新しい魅力を発見できることだろう。



⬅遅さをフォローするような技も、ちゃんと用意されているのだ。利用しよう。

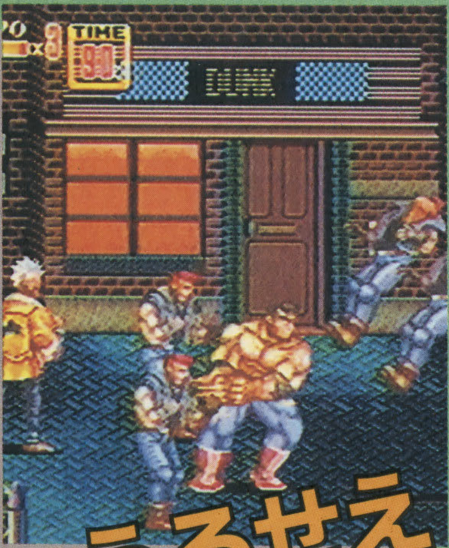


➡攻撃力がいいのは後半になるほど見逃せない要素だ。

⬅まあこれだけスタミナがあれば、少々のことではビクともしない。打たれ強いのだ。



うなる肉体



うるせえ

必殺技 サンダータックル

⬇猛烈な勢いでタックルをする。よく見ると、最後はほとんど転がっているのがわかる。ダッシュの代わりにもなる。

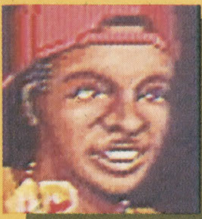


BARE KNUCKLE II™

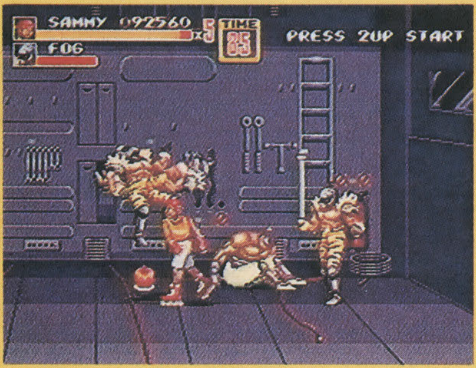
SAMMY

全キャラクター紹介④





素早い動きで敵陣を抜けろ



⬆攻撃力、スタミナは弱めだけど、そのスピードで逃げるのだ。当たらなければダメージはない。ヒット&アウェイを基本方針にしよう。

とらわれているアダムの弟。その身軽さとローラーブレードを武器にして、勢いのいい攻撃を見せてくれる。彼の得意な攻撃方法は、１個所重点戦法ではなく、『蝶のように舞い、ハチのように刺す』かく乱戦法だ。せっかくのスピードを活かさないとその魅力が半減されてしまう。あっちでちょこちょこ、こっちでちょこちょこ…時に投げ技で複数攻撃などをするのが効果的だ。彼しかできないオリジナルのテクニックを使って、画面狭しと縦横無尽に走り回ろう。

サミーオリジナルのダッシュだ



⬆彼だけができるテクニック。これは使える。ローラーブレードの利点のひとつだ。

２人プレイの場合は、攻撃力がないので補助役になってしまうが、相棒のガードを固める仕事はうってつけだ。それこそ前後に走り回って、危なくなったらそのまま敵に体当たりをすることもできる。もちまえのリズム感を戦いにいかせ！

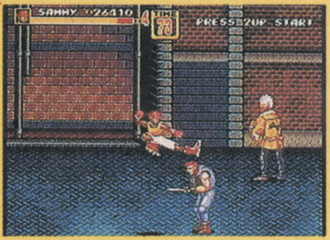
ジャンプ技 バネの効いた攻撃

ローラープレス



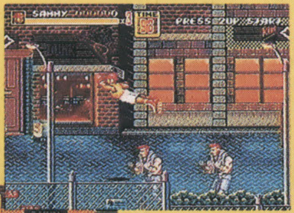
⬅離れた敵をつかみ技などの連続攻撃へともっていくためのきっかけに。

サミーキック



⬅サミーの跳び蹴り。次の技へのつなぎに使え。

ハインドキック



➡ちょっと間合いをとるのが難しいので気をつけよう。当たらなければ、スキができる。



⬅ハインドキックが当たらずに殴られるの図。あまり使わないほうが。

腕白せっかん

⬇この技を使わなければサミーを選ぶ意味がない。本当はスキができやすいんだけど、楽しめるぞ。



つかみ技 スピードを活かしてつかまえろ

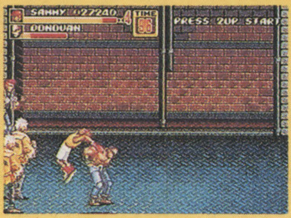
ダイナマイトヘッドバット

これを使って

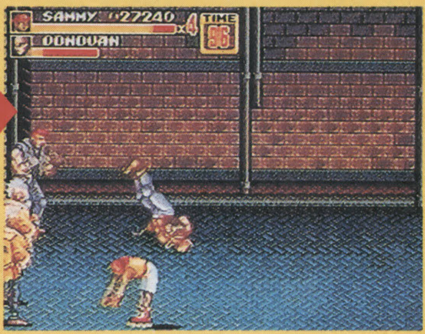


⬅ダッシュの状態から、回転アタック。これはいい。

首投げ

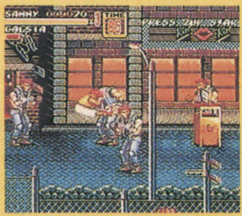


⬅これは使用価値大の攻撃だ。あたりの敵を巻き込んで投げるのだ。



⬅必殺技を使いたくなくて敵が多いときには、首投げの連続でかく乱だ。

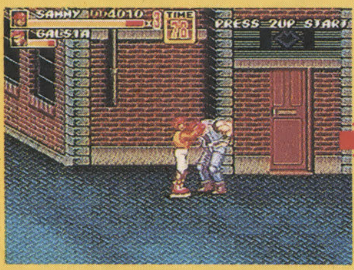
ローラーアッパー

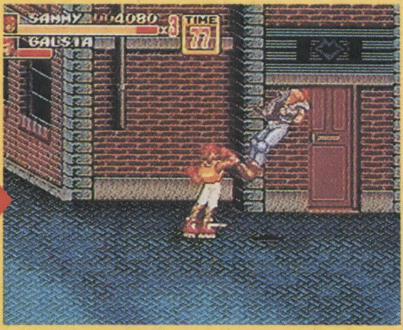


⬅正面からつかんで、頭付きを2発入れてからこの技につなげれば、よりダメージが大きい。

強力連続技

➡ほかの技が派手なのが多いので、ちょっと地味目の技。しかし、破壊力は抜群なのだ。





⬅頭突きを2回の、決めのひじ打ちで倒していく。

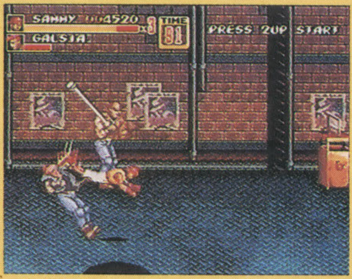
勢いのよさで敵をけちらすのだ!

小技 ローラーキック



⬅サミーのための技。すばやく近づいて、そのまま蹴り上げる。後方への攻撃も可能だ。

バック転キック



⬆文字通りバック転して後方を攻撃する。必殺技以外で唯一の後方用だ。

必殺技 ダブルスピンキック

⬅その場でコマのように回転して、敵を蹴り飛ばす。



待って攻撃だ



必殺技 コークスクリューキック

➡直角三角形のような軌跡のジャンプキック。垂直に飛んで体を高速で回転させる。





⬅回転中の軌道上にいる敵はすべてダメージを受ける。強力な攻撃だ。

真上にジャンプでなぎ倒した

POINT 使いこむほど楽しくなる通好みのキャラクターなのだ

とにかく特徴的な攻撃が多い。攻撃力は低いのだが、弱い攻撃でもスピードにのってどんどん繰り出せば、ちゃんと使える攻撃になる。首投げやダイナマイトヘッドバットを多用すれば、その楽しさがわかるだろう。レスポンスのよさが、機敏な動きを生むのだ!

➡スピードの速さが面白いのだ。



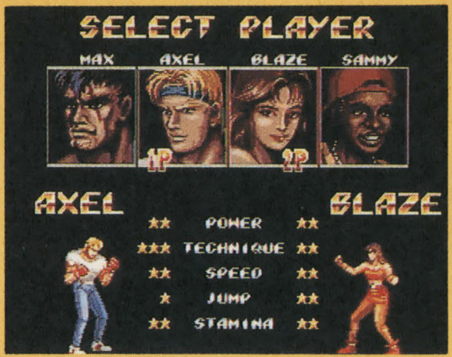


⬅攻撃力の低さは気にならないはずだ。

➡彼を思ったように動かせれば、操作能力も完璧だ。



元気の良さNo.1

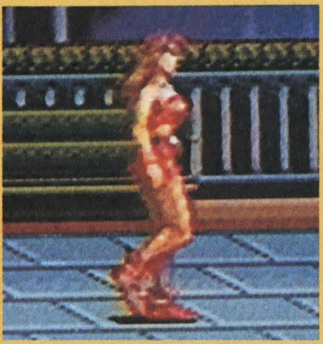


2人同時プレイのキャラクターの相性は？

独断と偏見をもって、2Pプレイ時の相性を占ってみた。『ベアナックルⅡ』を何回もクリアした上級者は、まあどのキャラクターを担当してもそれほど苦労することはないだろうが、問題はまだあまりクリアしていない、もしかしたら1回もしていないような初心者と一緒にプレイする場合だ。こんなときはキャラクターの選択も、重要なファクターになってくる。下の欄を見てもらえば、どういうとこが問題なのか、苦労するのかわかるようになっている。参考にしてほしい。

おすすめ度

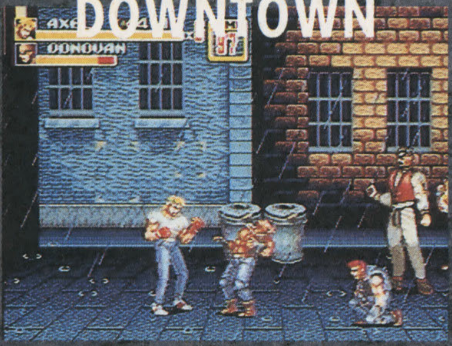
A――いいじゃん
B――まあまあいける
C――苦労するぞ
D――……

初心者がプレイ ＼ 上級者がプレイ	アクセル	ブレイズ	マックス	サミー
アクセル		**A** これは2番目にお勧めのカップルだ。攻撃力の高いアクセルが初心者というのがちょっと不安材料だが、それほど問題ではない。上級者は誰をプレイしてもちゃんとこなす。そうでなければ、上級者とはいえないのだ。初心者側は調子に乗って上級者の足を引っ張らないように気をつけよう。	**B** 破壊力コンビ。この2人が攻撃力にかけては最大の組み合わせなのだ。問題は敵が多数出現したときに、初心者のアクセルがうまくフォローできるかということ。もしくは、両方とも独自の戦いを展開してフォローなどはしないというやり方もある。そうなると、初心者が苦労することになるのだが。	**B** これも結構いい。初心者のアクセルが勝手に動きまわっても、上級者のサミーがいれば、すぐに駆けつけてフォローができるからだ。少々危ない目にあいたい初心者にとっては理想的なカップリングだ。アクセルがマヌケなことをしなければ、攻撃力の低さも気になることはない。しなければ、だ。
ブレイズ	**A** 戦いの王道である。朝起きたら「おはよう」、犬の名前はポチというくらいに、常識的であたりまえのキャラクターの選択である。面白味に欠けるのはしかたがないが、この2人がクリアへの最短距離にいることは間違いない。アクセルが敵を倒し、しとめ損ねたものはブレイズが決めるといいだろう。		**B** 攻撃力の高いほうを上級者がプレイしている限り、それほど苦労することはないだろう。がこの2人だと、ブレイズがやられているときにマックスがフォローに駆けつけることができないということがある。2人プレイの場合は、マックスを使うと常に移動速度の遅さということが問題になってくるのだ。	**B** 攻撃力が最低のコンビだが、ブレイズは使いやすいキャラクターの1人なので、実際にやってみるとそれほど苦労するという印象はない。上級者のサミーは信頼できるパートナーなのだ。このカップリングは上の欄の2人とさほど差はない感じがする。サミーがフォローの役になったほうが、展開は早いだろう。
マックス	**C** 初心者側のプレイヤーは何を考えているのだろうか。悪いことはいわない。初心者がマックスを使うのはやめなさい。今からでも遅くはない。ほかにいいキャラクターがたくさんいるでしょ。だいたいマックスを使いこなせればそれは初心者ではない。上級者がアクセルなので、まだ救いがあるといえなくもないが。	**C** だから〜、マックスを初心者が使うのはやめなさいっていってるでしょ。しかも今度は相棒がブレイズなんだからね。左の組み合わせよりも攻撃力はさらに落ちてるんだよ。ねえ、聞いてる？　もしかして変な趣味持ってるんじゃない。それとも常識的な選択はできないという性格なのか。		**D** 出ました。あなたたちは、きっとマゾヒストか、とことんつむじ曲がり、ヘソ曲がりに違いない。こうなるとマックスは単なる重荷でしかない。サミーが先へ行こうとしても、まだマックスは画面の左側でウロウロしているのだ。このようにどちらがマックスを担当するかで、ゲームの難易度が極端に変化する。
サミー	**B** この場合、戦いのメインはアクセルで、初心者のサミーはダイナマイトヘッドバットばかり出しているという状況が簡単に目に浮かぶ。そうしているうちに初心者がほかの技も繰り出してくればしめたもの。ぐっと楽な展開になるぞ。向上心のないサミーだったら、ほとんどアクセル1人の戦いとなるだろう。	**B** 初心者がサミーの場合、この組み合わせがもっとも苦労するだろう。難しい状況はほとんど左の組み合わせと同じだが、今回は相棒がブレイズだ。攻撃力がちょっと……。スピード的には最高の2人だが、できるだけ画面に敵を出さないように注意しながら進んでいくというのが正しい進みかただろう。	**B** この組み合わせは問題ない。超強力なマックスが上級者なので、おなじおすすめ度Bの中でも、Aランクに近いほうに位置する。サミーの技がダイナマイトヘッドバットだけでも、この2人であればそこそこのところまでは行けるはずだ。間違ってマックスを攻撃するようなことをしなければであるが。	

BARE KNUCKLE II™

ステージ攻略編

DOWNTOWN



BRIDGE



AMUSEMENT PARK

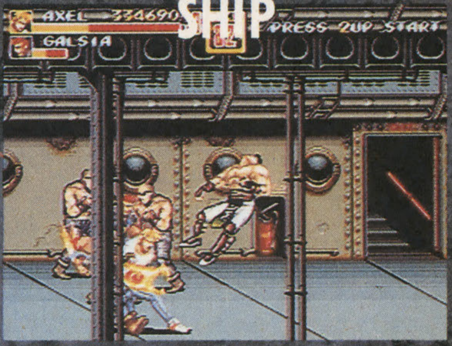


STUDIUM



アダムが囚われているMR.Xの屋敷までの道のりは長く険しく、数多くの死の罠が潜んでいる。この攻略編では、全8ステージの難所、アイテムなどのポイントやボスとの闘い方を詳細に解説していく。また、コラムでは戦闘テクニックや前作との比較研究などを取り上げ、ベアナックルⅡを徹底的に分析している。

SHIP



JUNGLE



FACTORY



FINAL



STAGE 1

DOWN TOWN 闇の中に

ステージ概要

街を抜けて 敵の待つバーへ

やってきたのは夜のダウンタウン。街の中をウロついているザコを相手に進むと、一軒のバーがある。バーの中にいる敵を倒し、店の裏でボスと対決だ。



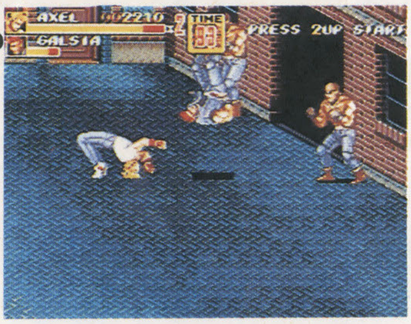
⬆序盤は街中でザコを相手に格闘。



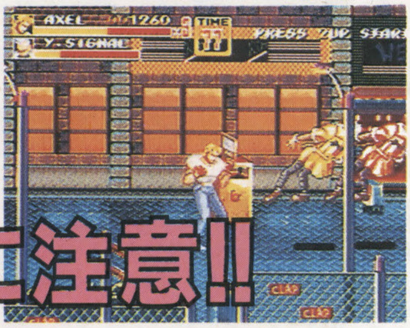
⬆敵の温床となっているバーへ。

まずはウォーミングアップ。体力を温存せよ

ゲームスタート後しばらくはザコのオンパレード。操作感覚や技の出し方などを練習するつもりで進める。とはいえ、下手なことをすると、ザコに囲まれて痛い目に遭うぞ。とにかく序盤では温存が第一目標だ。特に難しいポイントはないが、ひとつだけ注意が必要なのはゴミ箱。破壊するとアイテムが出現する障害物だが、このゴミ箱の陰から、突然シグナルが出現する。出現を予測して、姿を見せたらすぐに攻撃して片づけよう。



⬅序盤のザコは、まとめて投げ技を使えば、一気に片づけられるぞ。



⬅ゴミ箱の陰から、突然現れるシグナル達に注意しろ!

ゴミ箱の隠に注意!!

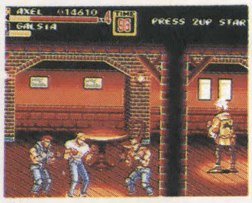
ダウンタウンを進むと、大きな建物に突き当たる。そこが敵の待つバーだが、その手前の路地から中ボス『JACK』が登場する。ザコを先に始末してしまえばJACKとの闘いに専念できる。危なくなったら、店の看板に隠れている肉を取れ!



⬆路地の奥から誰か出てくるぞ。



➡マンホールからは、鉄パイプ野郎が。



⬅バーの中へ。敵は前後から来るぞ。

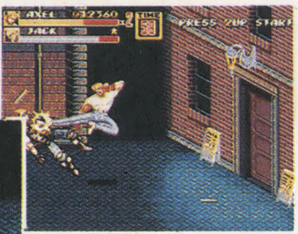
CHECK!

JACK

「素早いナイフ攻撃をかわせ」

バーの入り口を守るJACKは、ナイフ捌きのプロ。こちらが遠くにいるとナイフを投げ、近づくと素早く踏み込んで切り付けてくる。ナイフはジャンプでかわし、当たるようなら蹴りを出す。近くにいる場合、垂直跳び蹴りも有効だぞ。

⬇この踏みこみ攻撃はダメージ大。警戒しろ。





⬆投げてくるナイフをかわしつつ、跳び蹴りで攻撃しろ!

ELECTRA

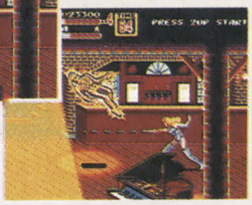
「強力な電気ムチに触れるな」

バーの中の出口を守っているのが、このELECTRA。彼女は長いムチで攻撃してくる。歩いて接近するのは危険だ。ムチを振るう時に間ができるので、すかさずジャンプで飛びこみ、着地後に間髪入れずに攻撃するのが一番の攻略法だ。



⬆跳び蹴りは、威力こそないが安全だ。

⬇電気を帯びたムチはジャンプしろ!



2 PLAYERS GAME

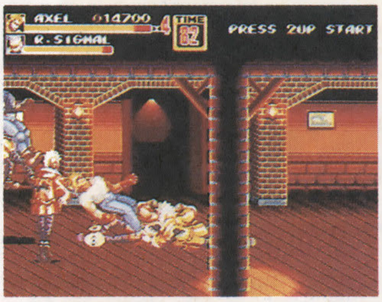
仲間の位置を知る、

どっちかといえば、敵の攻撃の少ない1ステージ目で、2Pのコンビネーションを、キッチリ練習するぞぉ!! そんなワケで、俺がこのゲームの主人公アクセルだ。今回はマックスおやじと



⬅仲間の技の攻撃範囲を把握しておけば、どの位置まで近づけるか判断できる。

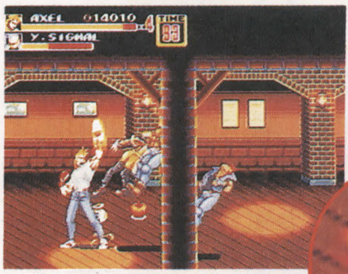
潜むヤツらを残らず叩きつぶせ!



➡シグナル達が奥のドアから出てくる。スライディングに注意。

バーの中では“投げ”に重点を。

バーの中はテーブルや椅子といった障害物が多いので、足場が狭くなる。しかし敵は今までと同じように出現するので、敵を攻撃しつつ障害物を破壊できる投げ技を重点的に使って進もう。破壊した障害物の後に残る回復アイテムも、敵のスキを見て拾っていこう。このシーンでも、前後だけでなく部屋の奥（画面上方）からも敵が来るので注意。そして中ボスELECTRAを倒して、外に出るのだ。



⬅投げ技以外にも、有効な技はあるぞ。



⬆バーの中にあるアイテムは貴重品。体力回復を逃がすな。

BOSS BARBON

投げ、蹴り、突き 多彩な技の持ち主

ステージ１のボスは、バーのカウンターにいたバーテンだ。接近戦を得意としていて、平凡な攻撃は防御されてしまう。斜め移動とジャンプをうまく使ってじわじわと接近、連続攻撃から必殺技というパターンを繰り返して戦おう。動きはあまり速くないのである程度は歩いて近寄れるが、相手はリーチが長いことを忘れずに。アクセルなら多少距離があっても、グランドアッパーが有効。飛び蹴りは効率が悪いので使わない方がいいだろう。投げられることもあるが、↑＋Ⓒボタンで避けられる。



⬆コイツの連続技のキメはこの蹴り上げ。全部喰らうと、ダメージも並みじゃない！



⬅ボスが腹を抱えている。腹だぞ。違うとこ見るなって。さっさと投げろー



⬇外で待ち伏せている敵を倒せ！



⬆ボスが動き出してしまったら、早くザコを始末しろ。



AXEL&MAX 「しまって行こうぜ!」

これが2Pの基本だ

一緒に、ダウンタウンに繰り出した。さぁて、ふたりで攻撃するには注意しなきゃならないことがある。まず、あんまり近づきすぎないこと、特に俺の必殺技ドラゴンウィングは、広い範囲にダメージを与える。この技を使うときは、近くによっちゃいけないぜ。それと、仲間が敵に囲まれてるときも、助けたつもりで敵と一緒に攻撃しちまうことがあるから気をつけようぜ!!





⬅⬆必殺技を使うときには、プレイヤーどうしが声をかけあって、お互いの攻撃範囲から外れるように!! 仲間のいる位置をちゃんと知っていれば、協力攻撃もできるぞ!!

裏ワザどっかん ベアナックルⅡ

マイキャラの人数と難易度設定、さらに面セレまでできるオイシイ裏ワザ。手順は、①まず２つのコントロールパッドを本体に接続する②画面にSEGAのロゴマークがあらわれたら、２コンのⒶボタンとⒷボタンを同時に押しながら③１コンのスタートボタンを押す。オプション画面になったら難易度ランクにVERY EASYとMANIAが加わり、マイキャラが９人にアップ、そして面セレクトができるようになる。またゲーム中スタート＋Ⓐボタンで倒した人数が表示される。

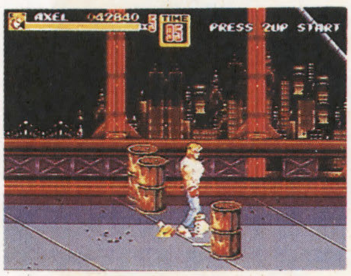
STAGE 2

BRIDGE 爆走するバ

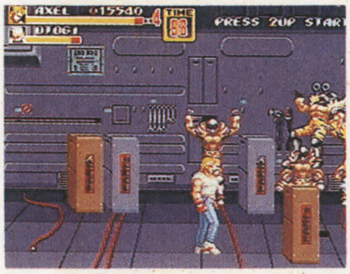
ステージ概要

工事現場が危険な戦場に

大きな橋の上をひたすら進み、その先に止まっている工事用トラックを撃破。さらに工事中の橋を進み、ボスと対決だ。トラックの中が一番の難所となる。

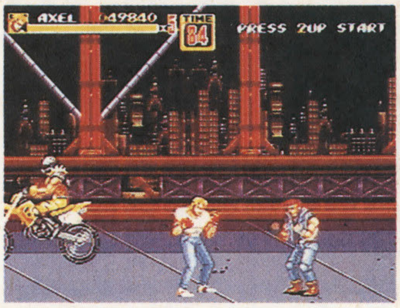


⬆序盤では橋の上に多くのアイテムが。



⬆トラック内部は敵が多い一番の難所。

猛スピードで駆けぬけるバイクの群れ!



⬅さっそく走り回るバイク野郎。あまり相手にしなくていい。

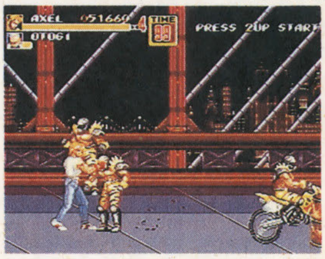
慌てず騒がず バイクの動きを見ろ

スタート直後はステージ1と同じ様なザコしか現れない。そこで油断していると、すぐにバイクの集団が現れる。数多くのバイクが次々に出現するので、画面の中はどうなっているのか把握することすら困難になる。が、そこで混乱してボタンを連打していてはダメ。敵の位置を知らずに攻撃することは、敵にスキを与えるだけ。まずザコを片づけてから、バイクの位置を確認し、攻撃、または回避をする。確認はコツさえつかめば簡単だ。バイクは縦軸がズレていれば当たらない。路面に映った影の位置で縦位置を知ることができるのだ。実際に位置を把握して攻撃、回避ができるようになれば、工事用トラックまでは楽に進めるようになる。



爆走!

⬅いきなり突進してくるバイク。縦軸が合っていなければ安全だ。上から飛び降りてくるヤツにも注意！ 影で位置を把握しろ。



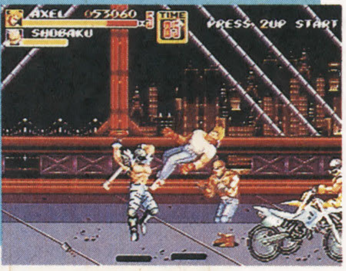
暴走!

⬅バイクを捨てて降りてくるライダーもいるぞ。

問題はその後だ。トラックの前に集まった敵を倒すには、ひたすら攻撃するしかない。すぐに集まってくるので、無駄に動かず、投げ技や必殺技といった、一度に多くの敵に効く技で切り抜けよう。

無理するなー

➡無理に攻撃してもメリットはない。むしろ敵が増えて損。



2 PLAYERS GAME

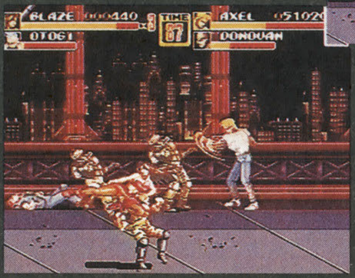
AXEL& BLAZE 「名コンビ復活!」

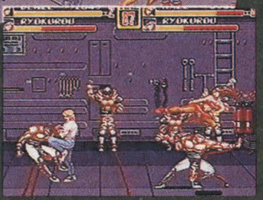
悪いヤツらは俺らが倒す!

Ⅱになっても、変わらない友情で結ばれてる俺とブレイズちゃん♡ スピード感といい技のキレといい、息がぴったり！ 上級プレイヤーの間でも、ゴールデンコンビと呼ばれてるのさ！このままアダムが帰ってこなくっても、俺はいいんだぜ。おっと今のは秘密…なんたって、俺は正義のために戦かってんだもん！

➡ブレイズのジャンプ攻撃で、突進してくる敵を一掃してしまおう。回りを囲まれたら、アクセルのグランドアッパーで、窮地を脱出するのだ。





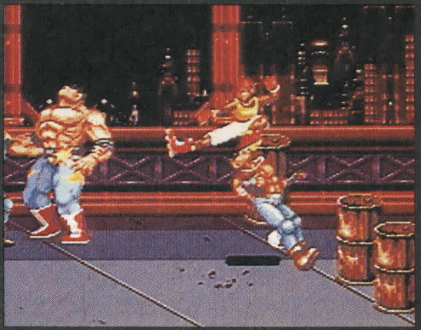


⬆……ふたりは平和と友情のために闘っているのです。

MAX& SAMMY 「新人の

ガンバレ新人、力と早

闘いはパワーがキメ手だ！ まったくこのオレ様の連れが、どうしてこんなチビなんだ？ チョコマカしやがっ



イク軍団がブリッジ上で荒れ狂う

工事用トラック内で敵に囲まれるな

トラックの中は、トラックの入る前と同じくらい激しい攻撃が待っている。まずザコが数人出てくるが、これは問題ない。その後に多少スクロールして、中ボスクラスのキャラが出てくる。トラック内には障害物があり、これは明らかに戦闘の邪魔。ザコがウロついている間に、まとめて破壊しておこう。中ボスが動き出したら、残ったザコを早く始末して、後は一気に勝負をかけよう。



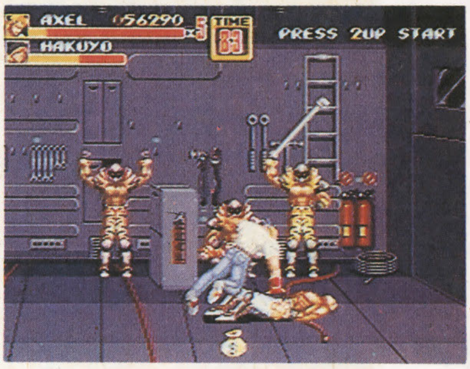
➡本当に敵が多い。その上狭い。敵はまとめて攻撃しよう。



CHECK! HAKUYO&RYOKUROU

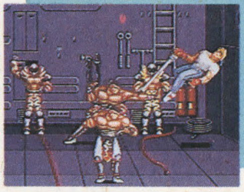
「素早い動きに振り回されるな」

トラックの中で出現する中ボスクラスの敵。体力が多い上に手のひらというワザをもつ強敵なのだ。動きが軽く、歩いてつかみに持ちこむのは辛い。待っていても向かってはこないので、手のひらをかざして動きがとまったところへジャンプで接近、連続技に持ちこむのがベスト。ザコの投げつけも効果的だ。

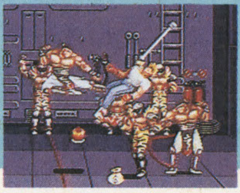


⬆ザコを始末して中ボスとの闘いに。後ろのザコが動き出さない内に片づけよう。投げを多用しろ。

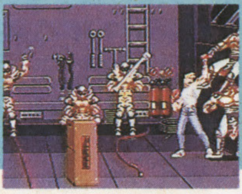
気功術を使いこなす強者



⬅手のひらから発する光に当たるな。



⬅コイツらの跳び蹴りは素早く強力だ。



⬅ザコがいなければ追い詰めて攻撃する。

BOSS JET

自由自在に空中を移動 素早い動きで襲いかかる

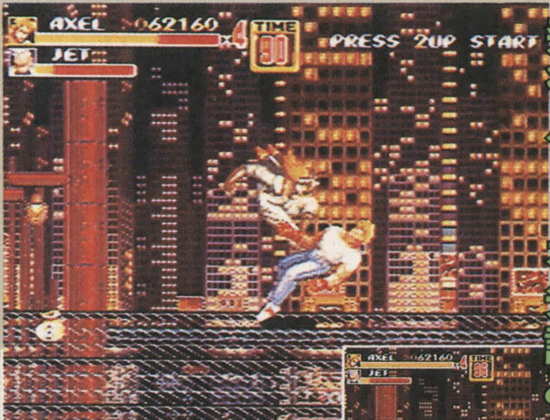
背中に背負ったジェットで空中を自由に飛び、プレイヤーを惑わす。動きが素早く規則性がないので、慣れないとかなり手ごわい相手だ。基本的な攻撃パターンは3パターンある。大抵は一瞬止まるので、その動きに合わせて跳び蹴りで攻めよう。接近戦は禁物だぞ。



⬅後方から飛来するボス、JET。また画面前方に消える。



⬆突然停止して、急降下しながらキック攻撃をしてくる。ジャンプしろ!



飛行ルートを先読みしろ



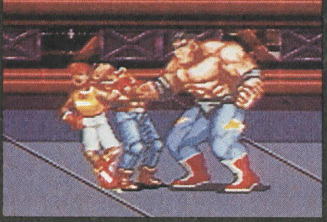


⬅うかつに近寄るとこうなる。この投げつけはダメージ大だ。
➡パターンを覚えて蹴りで合わせれば、さほど難しくない。

お手並み拝見!」

さて勝負だ!

てオレ様のサンダータックルに巻き込まれても知らないぜ。あのチビったらちょっと手強い敵だと、みんなパスしていちっまう。おかげでオレ様は、大技ばっかしで疲れちまうぜっ!



➡スピードが違いすぎるため、敵に翻弄され仲間に突っ込んでしまう……。

STAGE 3

AMUSEMENT PARK 真夜中の遊

ステージ概要

つぎつぎと変わる闘いの場面

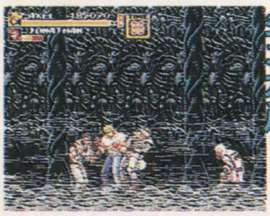
遊園地の中にある、3つのアトラクションをまわるステージ。ゲームセンター、パイレーツを通って、ジャングルのような場所で、2匹のボスと対決だ。



➡縦スクロールで進んでいくシーンだ。



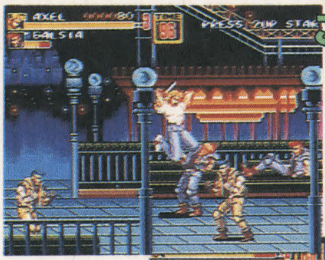
⬅揺れる背景をバックに船上でバトル。



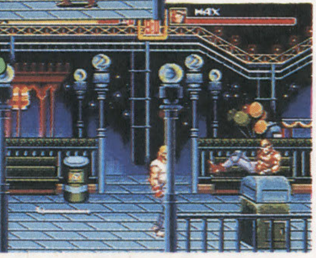
➡深い霧で、足元が見えない中を突き進む。

ザコは園内あちこちに。常に周囲に気を配れ。

遊園地の一角からスタートするこのステージ、園内のいたるところにザコがゴロゴロしている。道端にしゃがんでいるヤツがいれば、ベンチで寝転んでいるヤツもいる。そういったザコ達は、突然こちらに襲いかかってくるので、無闇に前に進むのではなく、どこかに敵らしい陰はないかどうか、常にチェックして歩くように心掛けよう。しばらく歩けばゲームセンターの入り口が見えてくるぞ。



⬅園内でウロついているヤツらは全員敵。ベンチから起き上がってくるヤツもいるぞ。



➡これがベンチから起き上がる敵。手前のゴミ箱は早めに壊しておこう。

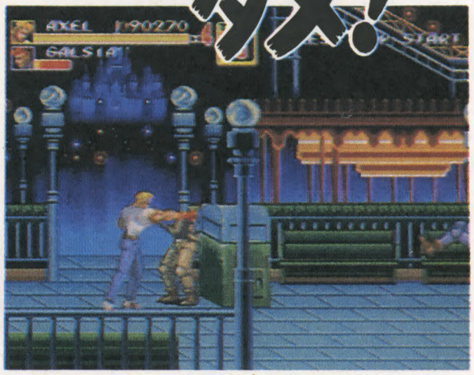
アイテムがザクザク出現!

あったら壊す、出たら取る、ではダメ!

アイテムが入っている障害物は、破壊するタイミングが大事だ。戦闘の邪魔になる障害物は早めに壊し、敵の移動を妨げるものは後で壊す。敵が多い時にアイテムに手を出すと、拾っている間に攻撃されるので、後から拾うようにしよう。


⬆このリンゴ、今拾うと攻撃されるぞ。


⬆武器アイテムも同様。無闇に拾うな。


⬆足場が欲しいが敵が多い……というときは、敵を投げて障害物を壊す。この手段は最も広く使えるもの。使うクセをつけておくようにしよう。

2 PLAYERS GAME

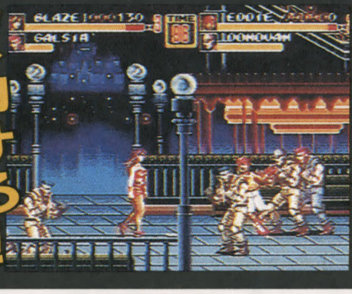
BLAZE&SAMMY 「仲良くやろうよ」

聞き分けのない強気娘と子供の争い……

うふふ♡　華麗な技が自慢のブレイズよん。今日はサミーくんを連れて遊園地にきたんだけど、あのコったらすっごいせっかちで困っちゃう。すぐに、画面の端っこにいっちゃうんだもの。オマケに近づいてくるときも、猛スピードだからついつい敵と一緒にはり飛ばしちゃう。やっぱり、2Pのときはおたがいにペースをあわせなきゃ、満足に敵をぶちのめすこともできないわ。



⬅場合によっては味方を巻き込んでもやむを得ないってこともある。



ムヤミに技を出すことなかれ

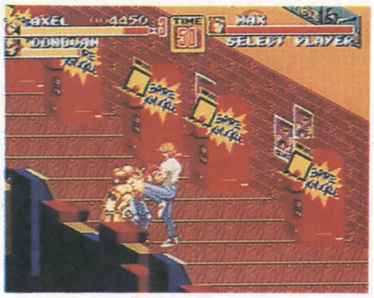
⬇故意にやってますね、明らかに。(苦笑)



園地に仕掛けられた数々の死の罠

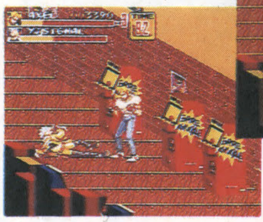
GAME CENTER　斜め移動のせまい足場でどう闘うかがポイント

このシーンは、最後のパイレーツの乗り場まで縦スクロール。このせまい足場に敵が登場する。左右にはゲーム台があり、右側の台は破壊可能だ。出現したらすぐに破壊して、足場を確保しよう。シグナルが多く出現するので、敵はとにかく画面端で出現したらすぐに倒す。アイテムが多いので、取り逃しのないように。



⬅たくさんの筐体がならんでいる。右側はすべて破壊できるぞ。

⬇筐体を破壊して、広い足場を作って戦え。





⬆得意のスライディング。これでは避けられないぞ。

ベアナックルだって?!



この真っ赤なアップライト筐体、よく見ると側面に「BARE KNACKLE」の文字が。壊すのがもったいない!?

アイテムざくざく



⬅中には1UPも隠れている。逃さずに手に入れよう。





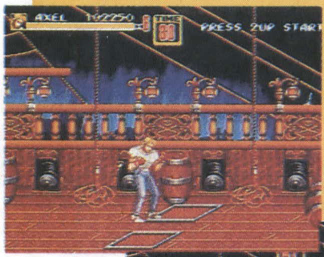
⬅このシグナルを倒せば、このシーンは終わりだ。

パイレーツに乗り込め

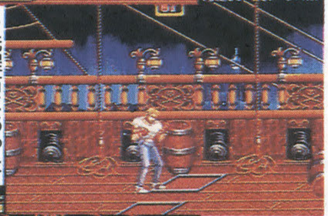
PIRATES　横長の船上、大量の敵と障害物を巧く捌け

揺れる船、回る背景

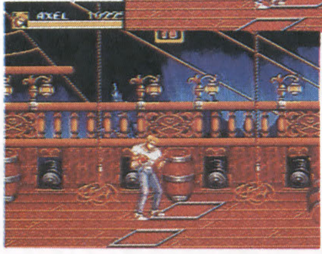
このシーンでは、揺れるパイレーツの表現を、背景の回転で行っている。普段はなかなか目が行かないが、結構キレイ。



⬅では実況中継。画面右に見える、背景のトンガリ屋根の位置に注目して。



➡先程右にあった屋根の先端が、今はほぼ中央、ロープの脇に移動。



⬅揺れる船上から見える屋根の先端は、回転しながら左のロープ付近まで動くのだ。

ゲームセンターは、パイレーツの搭乗口につながっている。船に乗りこむまでの道はザコばかりなので簡単に進める。そして船に乗りこむと、早速ザコがゾロゾロと出てくる。ここには跳び蹴りをアッパーで返す敵が多い。気をつけていこう。束になった敵は、グランドアッパーなどの貫通系の技や投げ技で倒すのが基本だぞ。その後に出てくる忍者が厄介だが、ひとりずつ分けて相手をすれば楽。あまり先を急ぐと、かえって苦しくなる。



➡パイレーツの上で最初に見つかる障害物は、中に肉が入っている。有効に使おう。



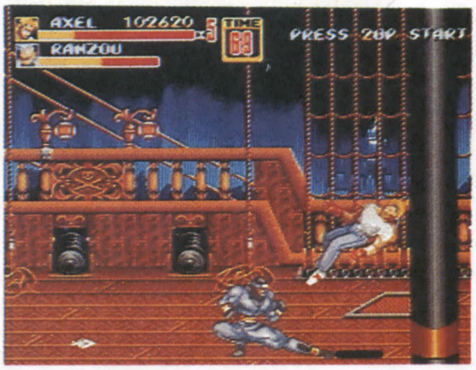
⬅マスト付近では忍者が現れる。一度にふたりではなく、片方を仕留めてから先へ進もう。この状況になると最悪。



⬅この位置で闘えば、もう一方は降りてこない。

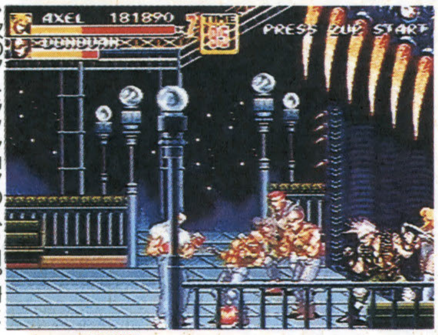
待ち伏せ

⬇もう一方の忍者も、近づくとロープから飛び降りてくる。武器を失った状態で接近すると、サッと足払いを出してくる。油断するな。



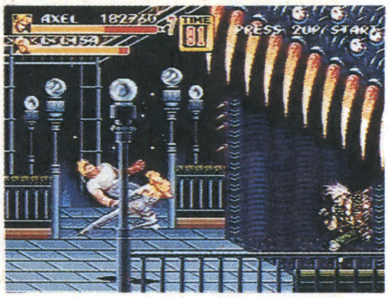
STAGE 3・AMUSEMENT PARK

再度圏内へ。次の建物の中は、なんとジャングル?!



➡次のアトラクションの入り口。柵に隠れて見にくいリンゴも逃すな！

パイレーツを攻略し園内に戻ると、例によってザコがお出迎え。コイツらは今まで通りの弱いヤツばかりなので、特に問題ない。軽く倒して進める。しばらく進むと次のアトラクションの建物が見える。ここにはリンゴがあるのあるので、しっかり取ろう。建物の入り口にいる2種類の中ボスを仕留めて、最後のアトラクションに突入だ。



⬅このふたりが入り口を守っている。コンビで攻められると辛い。何とか分散させよう。

CHECK! BEAND&L.LISA

「強敵二人組にセットプレイを許すな」

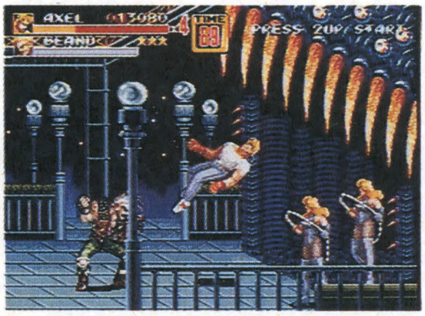
まず忘れないで欲しいのは、両キャラクター共に攻略法は今までと変わらないということ。慌てて手出しをせず、よく見て片方ずつ攻撃していけば、それ程苦労しないで倒せる。問題は、どうやって片方だけを倒すか。みんな一度に攻撃しようとすると、大抵はどちらかの攻撃に当たってしまう。そこで、できるだけ歩き回って敵を分散させ、自分に近いキャラクターを重点的に攻撃していこう。



⬇基本的な攻略法はステージ1と一緒だ。落ち着いて。



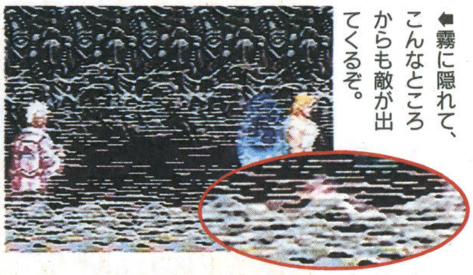
⬆L.LISAがふたり。この挟み撃ちは強力だ。片方ずつ集中して倒せ。



➡これがダメな闘い方。両サイドに敵がいて闘えるワケがない。

JUNGLE

あたりを流れる霧で、敵のスライディング攻撃などが見にくい。ステージ中のところどころに置いてあるブルーの石は障害物。中にアイテムが入っているものもある。が、この石は破壊すると爆発するのだ。うっかり壊して爆発に巻き込まれないようにしろ。もちろん、巧く使えば敵を爆発に巻き込んでダメージを与えることもできるぞ。

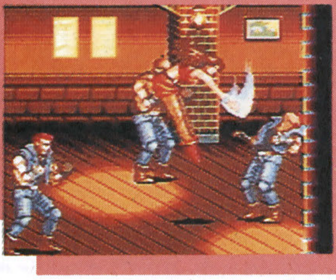


⬅霧に隠れて、こんなところからも敵が出てくるぞ。

ベアナックルI・II 比較研究

サウンド面での進化

ベアナックルIIをプレイしてみて、まず気がつくのがサウンドの良さ。殴る蹴るの効果音がより重厚に、リアルになっている。そして、各キャラが必殺技を出すときの気合などにも、サンプリングがふんだんに使われている。どれも印象的な音だ。



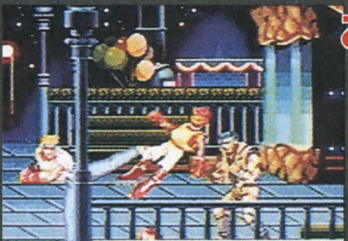
⬅これは飛翔双斬だが、初めて聴くと…

2 PLAYERS GAME

AXEL&SAMMY 「そいつは

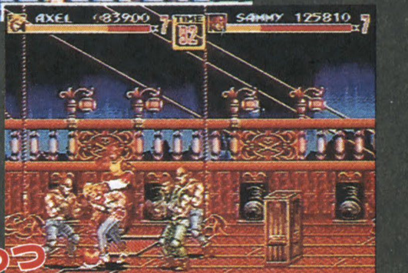
アイテムの奪い合いは、文字どおり命ガケの

アクセルったら、いいオトナのクセにすっごいワガママ。自分の体力が十分なときでもアイテムを分けてくれないんだ。ボクはどっちかってゆーと体が弱いから、ホントーは優先的にアイテムを戴いてもいいハズだよね。まったく、こういうトコでちゃんと"譲り合い"しなくちゃ、仲間と一緒に戦う意味がないよー！　こーなったら、アクセルがアイテムを発見したときを狙って、ダイナマイトヘッドバットをぶちかましてやる！　ヤツが吹っ飛んだスキに、肉もリンゴもイタダキだぁ！激戦ステージでは仲間も敵なのだぁ!!



おいっ

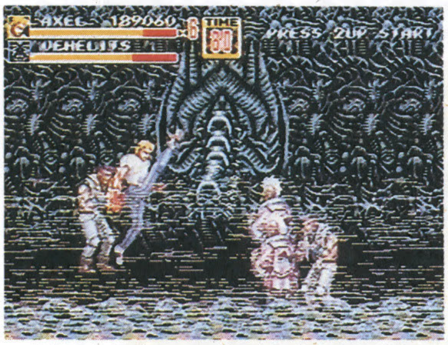
⬅素早さを生かして、ささっとアイテムをもらっちゃうサミーくん。



➡仲間どうしの闘いにアツくなっちゃう。

こらっ

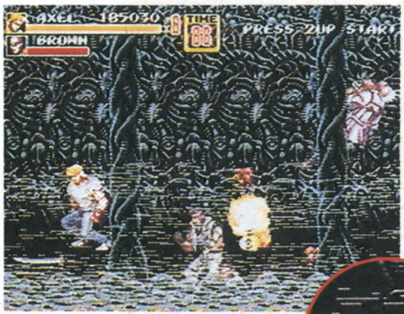
パイレーツを降りた後に待つものは……!?



⬆後半の山場がココ。背景から大きな顔が迫る。垂直跳び蹴りを駆使して、効率よく敵を倒せ!

視界を阻む霧の中 敵の位置を常に把握しろ

ステージ後半には、巨大な顔がこちらに向かって攻撃をしてくる。もちろん倒さなければならないが、周囲のザコがそれを阻止している。攻略のポイントは、垂直跳び蹴りを巧く使うことだ。





アイテムを見落とすな

⬆うまく敵を爆発に巻き込んだ。こうすれば楽に敵を倒せるぞ。見難いがアイテムも落ちている。

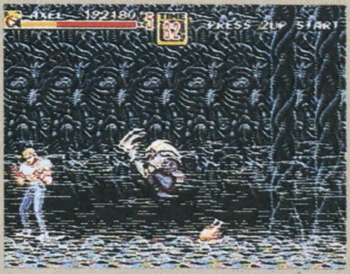
BOSS ZAMZA

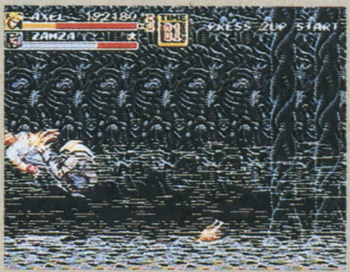
素早い動きと 長い爪が武器

とにかくよく走り回り、スキを見つけてはすかさず攻撃してくる。がむしゃらに攻撃するのではなく、敵が攻撃を仕かけてくるときだけ、その動きに合わせてカウンターを入れるつもりで闘おう。特に、歩いて近づこうとすると、逆につかまって、バックドロップの餌食になってしまう。跳び蹴りも禁物。こちらのジャンプに合わせて、長いツメで攻撃してくる。攻撃はいつも遠距離から、タイミングが大切だ。

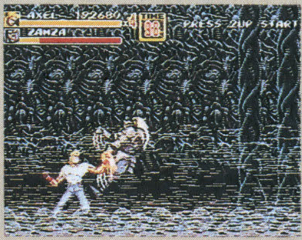
高速、強力の回転攻撃

⬇画面中央で回転中。かなりのスピードなので、もう成す術がない。



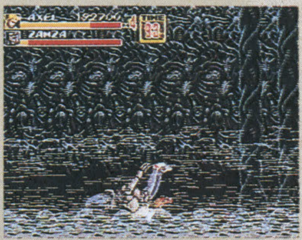


⬆そして体当たり。ジャンプで避けるか、必殺技で相殺するのだ。

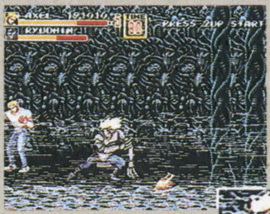


⬅突進してくるところに、グランドアッパーを狙い撃ち。防御される場合も。

➡つかまると、このバックドロップを見舞われる。走ってきたらジャンプだ。



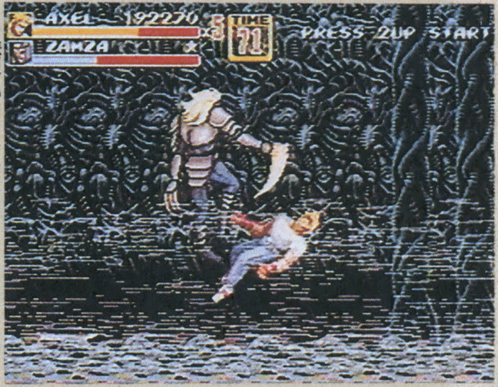
スライディング





⬆スライディングは、必ず構えの姿勢をとってから仕掛けてくる。

➡素早いツメ攻撃は避けられない。近づきすぎに注意。



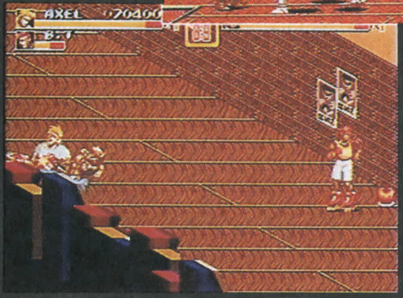
オレのモンだぁっ」

勝負となるのだ!

➡アイテムが生死を分ける……

⬇体力のない方にゆずってあげる余裕が欲しい。





困ったときはお互い様だよ

テクニック講座②

Bボタン連打では勝てないが…

Ⓑボタンを連打した場合の連続技を出すとき、立ち状態の4発目と、つかみ状態の3発目を打たず、次々と攻撃してより多くのダメージを与える技だ。



⬆まず殴る。キメが入る前の3回目までは連続してOK。



⬆3回殴り、一時攻撃を止めてつかむ。そして2回攻撃。



⬆つかみから、はがいじめ状態にして、投げで決める。

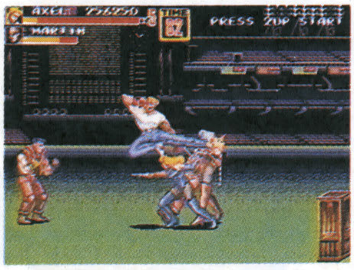
STAGE 4

STUDIUM 案内された

ステージ概要

地下の闘技場で猛者が待ち受ける

遊園地の近くにある球場へ案内される。球場の中央、マウンドから地下の闘技場へ移動。そこでボスの登場となる。前半戦から激しいバトルが展開する。



⬆球場のシーンで現れる中ボス達。



⬆エレベーター内でも敵は次々と来る。

ザコの攻撃を甘く見るな体力を消耗しないように!

スタートすると、球場近くの歩道に出る。ザコの相手をしていると、球場の入り口にたどり着く。ベンチから球場に入ると、比較的強いザコが束になって出てくる。跳び蹴りをたたき落とされないように注意しろ。中盤で登場するムチ使いの女は、以前出たものと大差ない強さだ。



⬆ザコはまとめてサクサク倒していこう。



⬆跳び蹴りではなく、違う技で攻めよう。

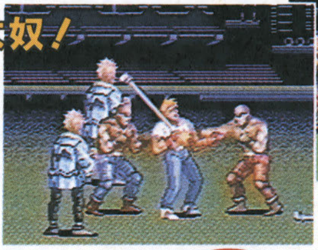


⬆ザコに気を取られると、電気ムチ攻撃が。



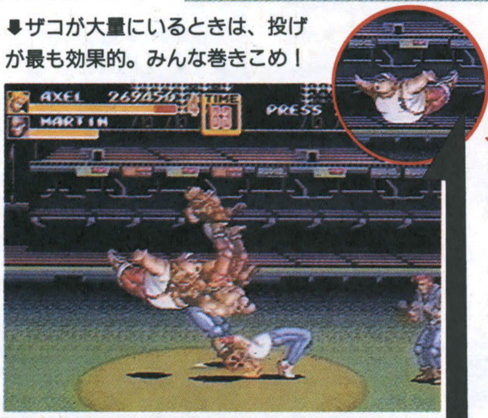
➡画面右端の箱にはリンゴが入っている。大事に使おう。

ナマイキな奴!



➡落ちていた鉄パイプを拾おうとすると、左右から挟み撃ちに。アイテムの近くで闘うのは危険だぞ。

⬇ザコが大量にいるときは、投げが最も効果的。みんな巻きこめ!



この男に注意!!

カラクリはマウンドに。落下してくる敵をよけろ

マウンドでＢＩＧ−ＢＥＮを倒すと、エレベーターが動き出す。下に動いている間は、敵はすべて画面上から落ちてくる。この時落下点にいるとダメージになるので、足元に影が見えたらすぐに逃げろ。特にHAKUYOなどは跳び蹴りで降りてくるので危険だ。敵集団はおよそ５軍程に分かれて登場する。倒すたびにエレベーターの速度が上がり、５軍すべてを倒すと、地下闘技場に到着だ。

2 PLAYERS GAME

MAX&SAMMY「どうもお前は気に入らん」

タイプの違いすぎるコンビは、闘いを不利にするのだ。

早くしてよぉ。もうここに敵なんかいないじゃん。マックスと一緒だと、スクロールするのもひと仕事なんだ。もぉー戦闘はリズムにのってスイスイーっていきたいよねぇ。マックスったら、いつだって回りに敵をいっぱいくっつけて、必殺技ばっか使ってる!! パワーを自慢したいのはわかるけど、ホントにおおざっぱなんだからぁ。そりゃぁ、あんだけトロけりゃ敵を避けたり逃げたりできないから、できるだけ引き寄せて、一発で倒すってのが効率いいのかもしれないけど。華麗さってモンがないよね。こんなことなら、ブレイズちゃんと組みたかったよぉ♡

あんた



正気か?!



⬅こういうつまらないことで、アダムは無事救出されるのでしょうか……。

ケンカはやめろって



➡敵さえいれば、それを理由に味方まで攻撃するなんて…。

球場には、死のゲームが待っている…

マウンドが沈む！



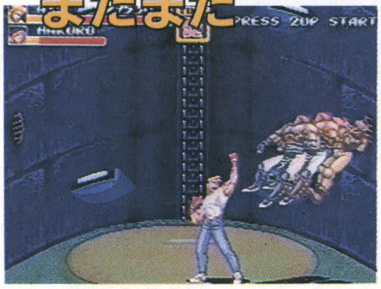
⬆エレベーターが作動し始めた！　いよいよ地下の闘技場へとご案内だ。気を引き締めろ。

降ります。



➡地下に通じるエレベーターの中。次々に降りてくる敵。

まだまだ

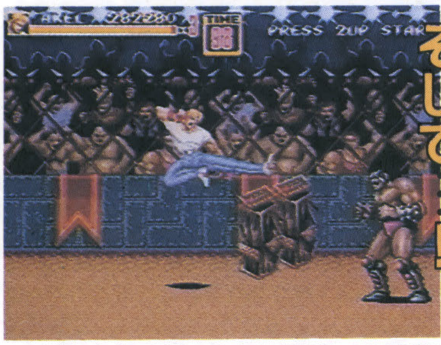


➡強敵HAKUYOの出現。ザコと一緒にまとめて倒せ。

もっともっと



➡頭上に注意！　ザコは4、5人ドサドサ降りてくるぞ。



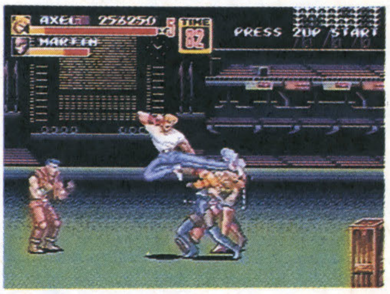
そして…！

⬆到着したところは、なんと闘技場。ボスの前に飛びこむアクセルに、大勢の観客が沸く！

CHECK! EAGLE&PHOENICS

「ハンパな攻撃は防御されるぞ」

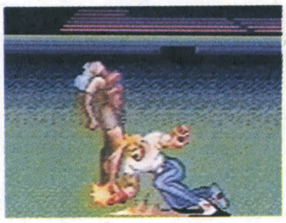
球場の中盤で登場する、ふたりのムチ使い。ザコと一緒に攻撃してくるので、なかなか厄介な敵だ。攻略法自体は今までの同タイプと同じ。できるだけふたりを分散させて闘おう。ザコを投げつけて攻撃するのも有効。遠距離からでも確実にダメージを与えられるぞ。彼女自身を投げることは、まずできないと思え。



⬅ふたりが引いたら、ザコをサッと処理。



⬅ひとりになったらコレ。相当なダメージだ。



⬅ムチを振るう瞬間を見切る。



➡つかんだら、モタモタせずに、すぐ投げろ。

BOSS ABADEDE

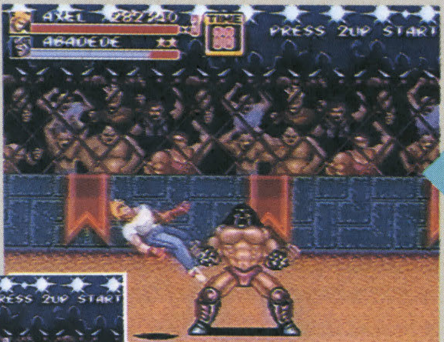
一撃一撃が強力
とにかく力で押しまくる

攻撃のひとつひとつに結構威力がある。大柄なわりにはチョロチョロと動き回るので、こちらから仕掛けなくても攻撃のチャンスはある。距離を置いて待っていると、大抵走ってくるので、垂直飛び蹴りやグランドアッパーなどでそれに合わせれば、楽に勝つことができる。ただし、タイミングが悪いとすべて逆に攻撃に当たりに行くことになるぞ。



➡ボディアタックを頻繁に仕掛けてくる。下手に迎撃を考えない方が利口。

跳ね返しは無敵だぞ

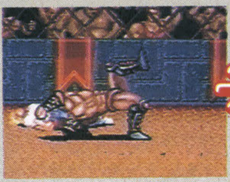


➡つかんでボーっとしていたり、連続技をかけたりすると、そのように跳ね返してくる。



⬆ボディアタックに垂直跳び蹴りを合わせたところ。かなり有効な戦法だ。

⬇つかまると、大抵バックドロップの餌食だ。



⬇突っ込んでくるところにうまく合わせる。

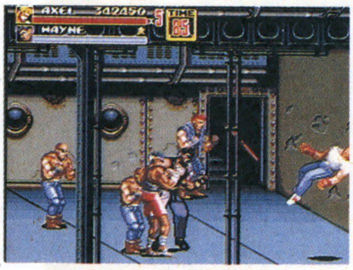


STAGE 5 SHIP 海を越えて

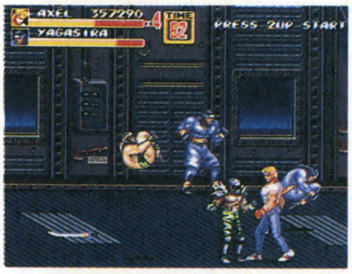
ステージ概要

甲板上は地獄 そこにザコはいない

一番下の船室から始まり、甲板へ上がって操縦室まで進む。各フロアをつなぐ階段のある場所に中ボスが待ち構えている。ボスは操縦室前で待っているぞ。



⬆中ボスで残機を失うケースも多い。



⬆甲板ではすばしっこい忍者が3人も。

ベアナックルI・II 比較研究

リンゴがもっとおいしい

IIでは、前作に比べてリンゴを拾って回復する体力が多くなっている。これはゲームバランスに大きく関るものだけに、回復する量を甘くしすぎても、辛くしすぎてもダメなのだ。この絶妙な調整は、ズバリお見事。



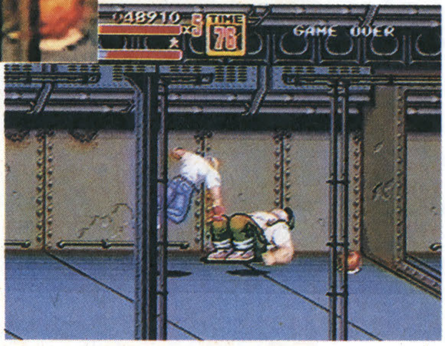
うまいっ

⬅多すぎず少なすぎずの回復力。これ以上だとゲームが簡単になるよね。

中ボスたちが続々と出現 必殺技を駆使せよ!

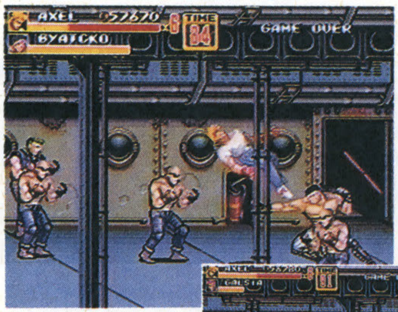
スタート地点から中ボスまでは楽勝で行けるハズ。途中に中ボスクラスの敵が出現するが、このフロアではザコ扱い。今までと同じ攻撃しかしてこない。他のザコと一緒に片づけてしまおう。その後すぐに中ボスのいる階段前にたどり着く。ここではザコが大勢出現するので、うまく処理しないと囲まれてひどい目にあう。





⬇ザコより多少手間が掛かる程度の存在だ。始末してからリンゴを取れ。

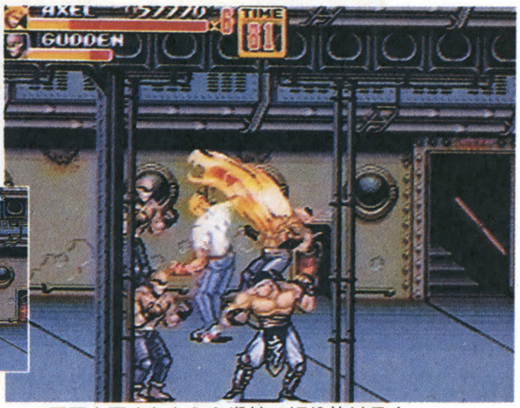
ザコで体力減らすな!



⬆画面の一番前でスクロールするのは危険。どこに敵がいるのか分からないまま、このように攻撃されてしまうのだ。



⬆ザコ相手に無駄なダメージを喰らうな。



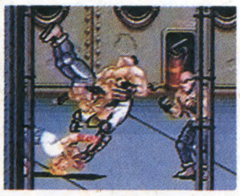
⬆周囲を囲まれたら必殺技で切り抜けろ！

CHECK! BYATCKO

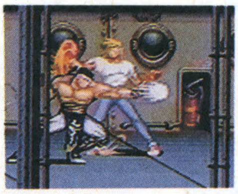
「まわりのザコと一緒に、まとめて始末だ」

とにかく中ボスを取り巻くザコが多いので、まとめて倒すのが効率がいい上、ボスに近づかなくて済むので安全だ。

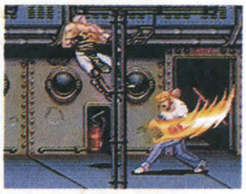
逆に、ザコとボスを分けて倒そうとするのは難しい上に危険。ザコの攻撃は相手にせず、ひとまず逃げるのが得策だ。



⬅ザコを投げつけて、まとめて始末。



⬅空振りするとスキだらけ。最低。



⬅体力に余裕があれば、必殺技を。

2 PLAYERS GAME

美女と… 野獣だって?





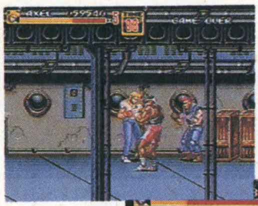
MAX&BLAZE 「そうかい、

ブレイズとコンビを組むとなると、さすがのオレ様も緊張するぜ。やっぱ、このオレ様の体力とパワーで、彼女を守ってやらんとな。もち、アイテムなんか、みんな捧げちまうぞ。ザコにはブレイズの技はもったいない。オレ様の必殺技で一掃してやる。

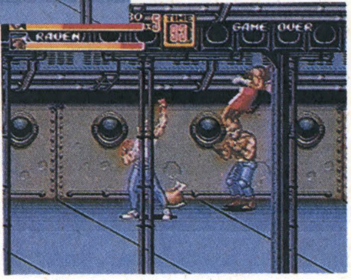
離島へ。この船もMR.Xが仕向けた罠だ。

2nd Floor

第２のフロアは距離が短く、スタート後すぐに中ボスのひとり、RAVENが姿を現す。その先もほとんど距離がなく、すぐに次の中ボスが待っている。したがって、できるだけスクロールさせずにその場で仕留めよう。また、RAVENが出現したポイントのすぐ後ろの木箱の片方には、肉が入っている。すぐに中ボス達との戦闘が待っているので、体力が少なければ早めに取っておこう。



⬅この画面のすぐ左が階段。中ボスのRAVENは、突然画面上から降りてくるのだ。できればこの場で倒せ。



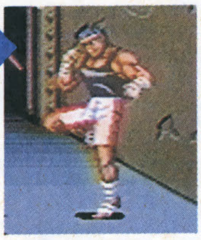
➡木箱のひとつから肉が出た。体力ゲージを見てから取ろう。

CHECK!

RAVEN&WAYNE

「とにかく攻撃を確実にヒットさせろ」

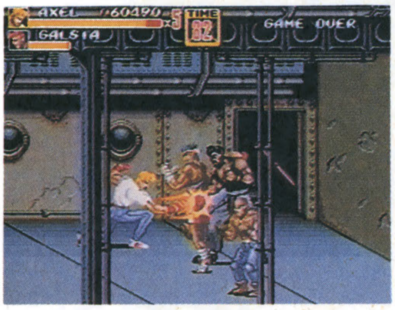
第２のフロアを守る中ボスのふたり。このフロアは短いので、最初からザコがついてまわり、結局中ボス戦にもつれこむケースが多いのだ。ここはザコをうまく利用して、遠距離から中ボスを攻撃しよう。これで、できるだけ敵に攻撃の機会を与えずに闘えるぞ。中ボスのふたりに挟み撃ちにされると、連続で大きなダメージを受けてしまう。彼らに囲まれた場合は、ザコも含めて一度に必殺技で倒してしまおう。攻撃を受けるより体力の消耗は少なくて済むぞ。

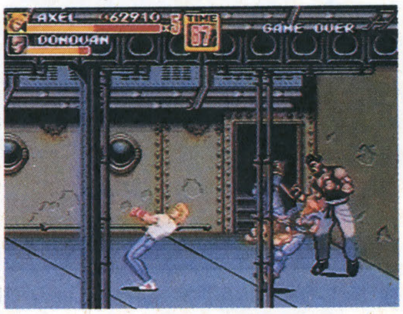


➡飛びひざ蹴りやハイキックなど、蹴り技で攻撃してくる。また、こちらの攻撃を防御するのも得意。コイツには、投げ技が有効だ。



⬅キック攻撃のリーチが長い点ではRAVENに似ているといえる。近づくとすぐに投げ技を使ってくる。防御はあまり得意ではない。

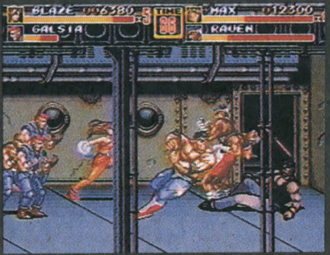




➡ザコを投げて、WAYNE自身には近づかないように攻撃だ。

⬅なんと必殺技まで防御された。が、ここで攻撃の手を緩めるな。

オレは野獣ですかい」



➡すっかりその気になってバリバリ闘うマックス。しかし本当に強いのです。



⬇ブレイズの後ろで援護。ナイスプレイです。

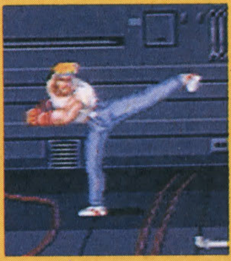
⬆倒れるブレイズに気を使わないでどうする。

テクニック講座③

"２度当たる技"をマスターせよ

多くの敵が出現する場所では、一度に多くの敵を攻撃し、できるだけ多くのダメージを与えたい。そしてこのゲームでは、技の使い分けによって、それぞれの状況によって効率のいい闘い方が存在する。

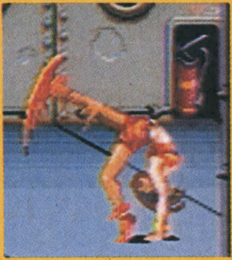
そこで、ここでは体力の多い敵に対して有効な「一度の攻撃で２度当たる技」を紹介する。キャラクターによって操作方法が違うものもいるので、しっかり覚えておこう。これらの技を連続攻撃のキメに使えば、ボスを除いたほとんどの敵に対してトドメを刺すことができるぞ。



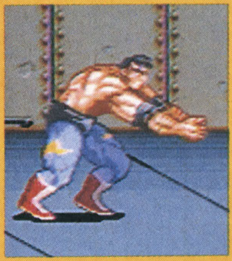
AXEL
ミドル&ハイキック

⬅Bボタンをしばらく押した後、離すとこの技が出る。ジャンプ後に使うとよい。

BLAZE
後掃脚



➡Aボタンのみで出せる必殺技。体力が減るのがネックだが、効果は絶大だ。



MAX
両手殴り

⬅AXELと同様、Aボタンをためて離す。真後ろと前方の２ヶ所を攻撃する。

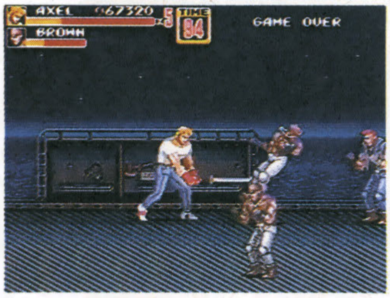
SAMMY
ローラーキック



➡これもBボタンのためで出る。回転中、２ヶ所に打撃ポイントがあるぞ。

STAGE 5・SHIP

甲板で待ち受けるのは熾烈なバトル



⬅最初に手に入る剣は、リーチが長く強力。ザコをなぎ倒せ!

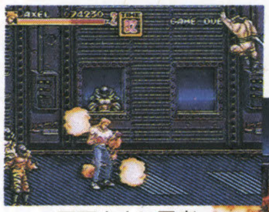


⬅ザコを倒さないまま先へ進んではダメだ。これでは大変。



⬅コイツの一撃は、ザコにしては強力。手早く処理しよう。

船室から甲板へ上がり、ボスの待つ操縦室へと向かう。ところがこの甲板の上は敵の密度が非常に高く、なかなか先には進めない。このシーンでは、とにかく出現したザコはその場で倒すことが鉄則。ザコを連れたまま先に進むと、あっという間に画面内は敵でいっぱいになる。前半に中ボスクラスのキャラクター、MACHが登場。ザコとの混合攻撃はかなり手ごわい。その後の屋根つきの通路では、忍者系中ボスクラスの敵が3人出現。さらに窓の外から次々と爆弾を投げ込まれる超難関ポイント。スクロールを止めて、出現する敵を確実に倒していこう。



⬇爆弾の通路の後は火吹き男。最後まで油断は禁物だ。



⬆画面右上に忍者がいる。先に後ろのザコを始末しろ。

飛び交う爆弾、迫り来る強敵。まさに地獄!



⬆窓の外から爆弾を投げる敵。コイツばかりは攻撃できない。爆弾は、爆発する前に拾って投げらる。だが、時間が経つと投げる前でも爆発してしまうぞ。

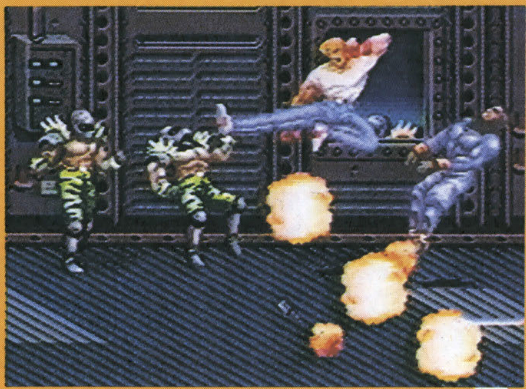


⬅集団の時につかみ技は禁物。援護が来るぞ。



➡1対1になれば楽勝。投げ技で体力を奪え!

⬇爆弾が爆発しては、また次が投げこまれる。爆発はジャンプで避けられる。ジャンプ時は、着地点に用心しろ。





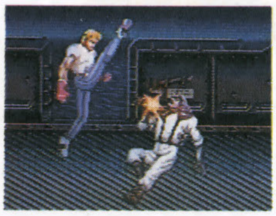
⬆最初に手に入る剣を持っていれば、ザコを近づけずに倒すことができる。爆弾に注意しながら、タイミングよく剣を振れ!

CHECK!

MACH

「狙い過ぎの攻撃は危険」

MACHが出現する前に剣が手に入る。破壊力は大きいが、宙を舞う敵にヒットさせるのは至難の業。空振りすると必ずカウンターを仕かけてくるぞ。



⬅いつものパターンで確実に攻撃しろ。



⬆自分から近寄ってはダメ。なるべく離れて戦え。

忍者集団

「ひとりずつ、慌てるな」



⬇イザとなったら必殺技を使え!



⬇足止めできれば連続技で決めろ。



⬇これより右に進まないようにザコの相手をしろ。



⬆壁につかまる忍者。飛び降りて来るぞ。

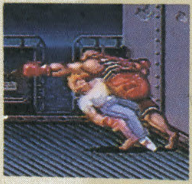
投げ技を使っていると、おのずと前進してしまう。もしここで忍者がすべて出現したら、体力の許す限り必殺技で抜けよう。できればスクロールを止めて、ひとりずつ確実に倒すのがベストだ。

船室を出て甲板へ。いよいよボスとの対決だ

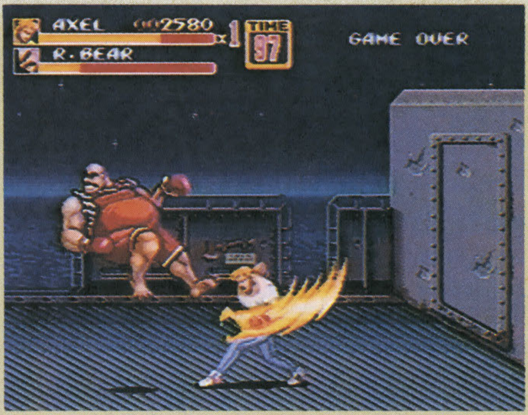
BOSS R.BEAR

大柄な外見とは裏腹に 軽い身のこなしが特徴

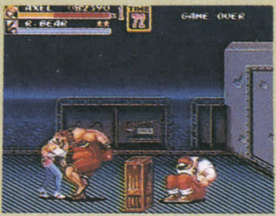
自分との距離によって、いろいろなパンチを繰り出してくる。また、ジャンプ移動中はヒップアタックで攻撃、つかみ技には頭突きがある。特に頭突きは、一度ハマると４、５発当たる強力な技。接近戦は非常に危険だ。また、跳び蹴りの攻撃は、ほとんどアッパーで返してくる。これも強力なので注意しよう。離れて相手の攻撃を待ち、その攻撃をカウンターで返す攻めを繰り返そう。




⬆⬈左がストレート、右がフック。こちらのつかみを返す時にストレートをよく使う。多少距離があれば、ダッシュしてフック。



⬆ボスの体力がなくなってきたら、必殺技で一気にケリをつけるのも手だ。だが、タイミングが難しいぞ。



⬅アクセルをつかまえて頭突き。一度に２発、それを連続で３回くらい繰り返す。全部決められると、体力はほとんど残らない。必殺技で返せ！

➡ボスのいるところまでBALLOONを連れてきてしまった。別々に相手をするのは危険なので、投げ技や貫通技で、一度に片づけていこう。



強力アッパー!!



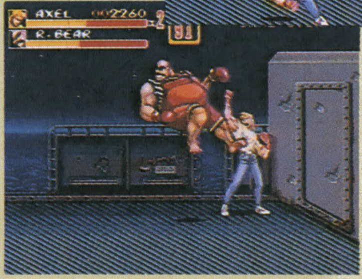
⬇ジャンプ後や、こちらの飛び蹴りに合わせて繰り出すぞ。



⬇これがジャンプ移動。ヒップアタックもかねている。



⬇わざと離れてフックを誘い、ダッシュしてきたらグランドアッパーで迎撃だ。



2 PLAYERS GAME

AXEL&MAX「向かうところ敵なし」

威力じゃ負けない最強タッグ

若造と一緒にされちゃかなわねーが、アクセルってのは格闘家としてはなかなかの腕だね。オレ様よりだいぶパワーは足りないが、技のキレのよさは認めるよ。ヤツのグランドアッパーなんかは、連続でも使えるし、オレ様の先兵となってザコを始末するのにぴったりだ。後方は、オレ様にまかせて、思いっきり大暴れしてもらいたい。このコンビならちょっとしたボスもイチコロよ!!

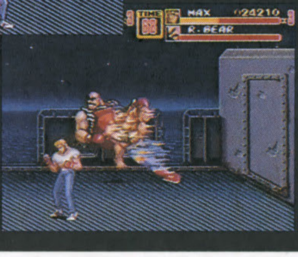
対R.BEAR



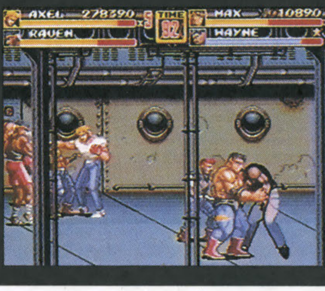
➡ア「マックス、ボスは頼んだ！」
マ「おら、来い、この火吹き野郎！」
（全然聞いてない）



⬅ア「おっと危ない。ついでに手が出そうだったぜ」
マ「おい、当たったらどうする！」



➡マ「こいつでフィニッシュ！　どうだ参ったかこの野郎！」
マ「疲れた……」



⬅マ「おらおらー!!」
ア「まだまだぁー!!」

COLUMN ちょっとひと言

ゴミ箱の中の食べ物はちょっと…

体力を回復するリンゴや肉は、ステージ内のあちこちにある障害物を破壊すれば手に入る。机、椅子、石、木箱、ゴミ箱……。ゴミ箱!?　ゴミ箱の中のリンゴを食べて体力を回復しているとは信じがたい。それはそれでいいが、食べる方の気持ちを考えると、何とも言えない思いになる。せめてゴミ箱でさえなければ……と。




➡画面の中の当人達は何とも思わないか。

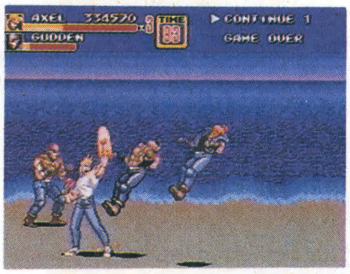
STAGE 6

JUNGLE 到着した島

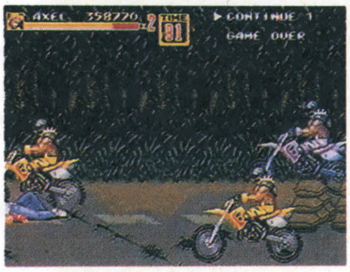
ステージ概要

海岸線を抜け島の奥地へ向かう

船が到着した海岸を進み、島を覆うジャングルに侵入。ジャングルの奥にボスが控えている。難所は、ジャングルの舗装道路。バイクの大軍が襲ってくるぞ。



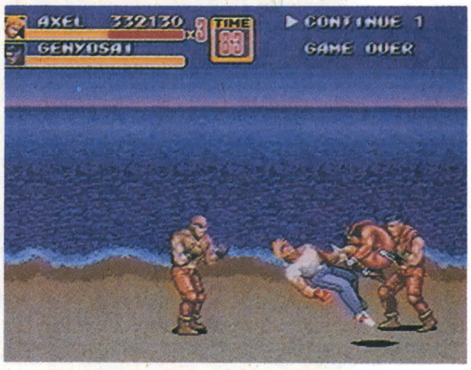
⬆海岸はザコばかりがウロついている。



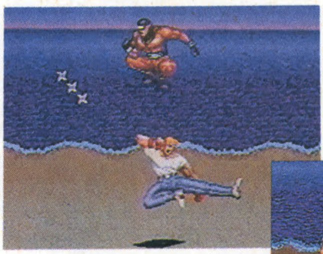
⬆後半のバイク集団の攻撃は凄まじい。

ザコの合間に登場する忍者の処理がポイント

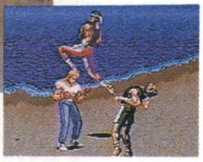
プレイヤーが海岸にたどり着くと、すぐに忍者が現れる。その後続いてザコも出現するが、忍者も既にザコ同様の扱い。攻撃も単調でそう強くはない。その後に赤い忍者が出現する。これもあまり強くない。ただし、どちらの忍者もザコを伴って出現するので、案外苦戦する。忍者はなかなか攻撃に回らないので、遠くをウロウロしている間にザコを片づけておこう。忍者を単独にしてしまえば、何の苦労もなく倒せる。海岸のシーンの最後には、ムエタイ使いのグループが待っている。そこまでにザコをすべて倒しておいて、ムエタイ使い達との闘いに専念しよう。海岸では体力を回復するアイテムが出現しないので、多少苦しくても必殺技の使用は避けた方がいい。



⬆赤い忍者は、ザコと闘っていると突然飛び出してくる。この場面は、早めに忍者を出しておこう。



⬇このシーンの中ボス。連携攻撃を得意とする。

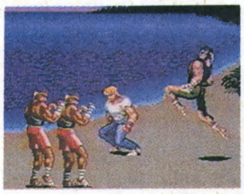


⬆「くない」だけではなく、手裏剣も持っている。

CHECK! CONDOR&PHEASANT&FALCON

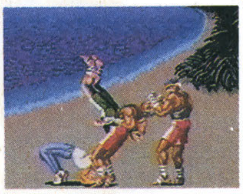
「ハサミ撃ちに注意して動け」

移動スピードが速い敵なので、すぐに周りを取り囲まれてしまう。また、キックのリーチが長いので、囲まれると抜け出すのにも苦労する。ここは画面左右のどちらかに寄り、敵の動きを先読みして攻撃。できればつかまえて他のふたりに投げつけられれば最高だ。



⬆悪い例。左の相手に攻撃するところを狙われる。

⬇良い例。どちらかにまとめて、敵を投げつける。



ベアナックルⅠ・Ⅱ 比較研究

合体技がない!?

ベアナックルⅡには同時プレイの合体技はない。が、相手を敵に投げつければ、それで攻撃できる。投げられた方は上+Ⓒで無傷。使えるぞ。

➡「味方を投げるな！」と怒るなかれ。



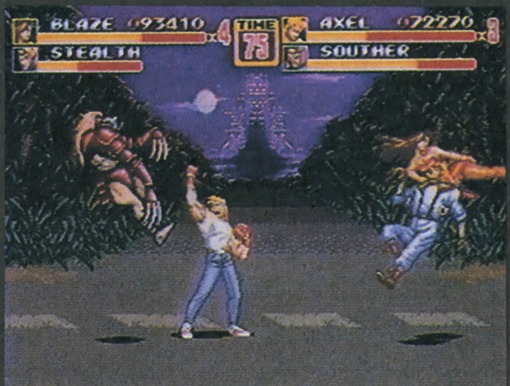


⬅上+Ⓒで無傷。つまり合体技と同じ働きをするわけ。

2 PLAYERS GAME AXEL&BLAZE 「アタシの

アダムよりアクセルの方が強いかな…

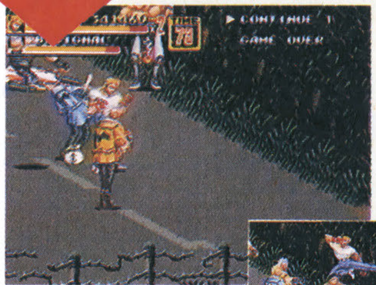
アクセルのドラゴンスマッシュってカッコいい♡　もち、強さからいけば私の方が上かもしれないけど。強がってたくせにあっさり誘拐されちゃったアダムより、ずっと頼りになるわよね。私もアクセルも、ジャンプの技が多いからふたり一緒だとついついピョンピョンしちゃう、うふふ♡



⬅ザコもボスも関係なさそうな戦いぶりです。何でこうなるのかな？　てな感じ。

のジャングルを抜けて、敵本陣へ…

ザコに紛れて現れる強敵達に気をつけろ!



⬅画面上部で乱戦。スクロールを止めて闘え。



➡足場をふさぐ障害物は、早めに破壊しておこう。

このシーンの序盤では、ザコに紛れてHAKUYOなどの強敵が出現する。戦いにくい地形なので、敵をなるべく分散させずに、まとめて攻撃してしまおう。坂を降りるとバイクの大軍が襲ってくる。しかし、バイクを攻撃すると敵が増えてしまうので無視した方がいいぞ。

⬇走ってくるバイクは、攻撃した後に爆発する。

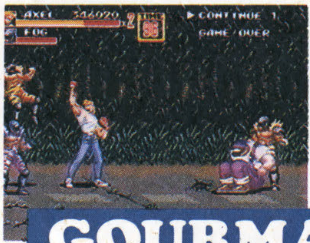


⬇避けきれない場合以外は無視したほうがベター。





⬅ボス戦直前の様子。この後すぐにボスは突っ込んでくる。



⬅ザコの中でもレベルの高い奴を引き連れて登場する。なるべく早く、ザコから始末しよう。



⬅ザコの処理は、中ボスが離れたときだけにしよう。この状態では挟み撃ちを喰らうぞ。

GOURMAND



➡火を吹いて走って来たら、跳び蹴りで合わせよう。垂直跳びでは当たらないぞ。

EAGLE



➡グランドアッパーで攻撃はいいが、その後のスキにザコからの攻撃が来る。よく考えて技を出せ。

BOSS STEALTH&SOUTHER

スピード、技のキレ共に最高レベルのふたり

このふたりは、スピードが速い上に、チョロチョロとよく動き回るので、攻撃を当てることが難しい。ヤツらのコンビネーション攻撃には十分注意して闘おう。

画面に現れては消える素早さが武器

空中を飛び回るSTEALTHは、プレイヤーを惑わすかのように近づいては離れ、攻撃しては画面の外に消える。攻撃ポイントは、水平に飛んでくる時。垂直跳び蹴りで迎撃しろ。それ以外の時は、なるべく離れてSOUTHERの相手をしよう。

よく動き、よく攻める。まるで動物のようだ

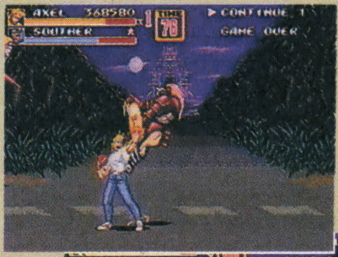
一方SOUTHERはとても攻撃的。遠距離からの回転攻撃に合わせてカウンターを入れよう。STEALTHの近くにいるときは、コンビ攻撃の危険性が高いので逃げるように。逃げたところで待っているうちに、またすぐに攻撃をしかけに戻ってくる。攻撃してきたら、またそれに合わせてカウンター。これで勝てる。接近戦と跳び蹴りは絶対厳禁だ。



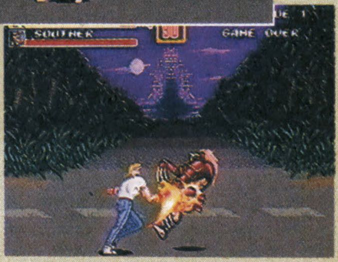
⬅見事なコンビ攻撃。この避け方は悪い例。



⬅パンチ攻撃は難しい上に、効果が低いぞ。



⬅こういうパターンの戦闘が理想だ。



➡突進してくるところをカウンターで決めだ。

方が強いわよっ」



軍配は

⬅ブレイズを助けるのは、他のキャラの義務なのだ。



➡ジャンプ技で、テンポよく進んでいくふたり…。

どちらに?

STAGE 7 FACTORY：たどり着いた

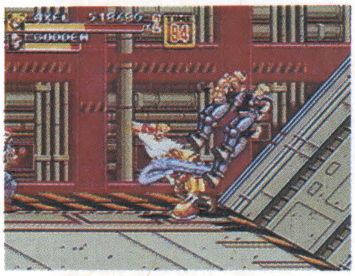
ステージ概要

ロボット軍団が階上で待ち受ける

最初のシーンでは、ベルトコンベアーがあり、柵の外から爆弾を投げる敵もいる。リフトのシーンでは、中ボスが総登場する。ザコも総合的に高レベルだ。



⬆中ボスクラスの敵が大量に現れるぞ。

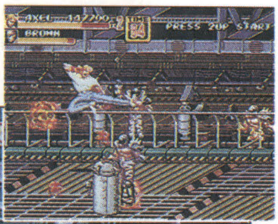


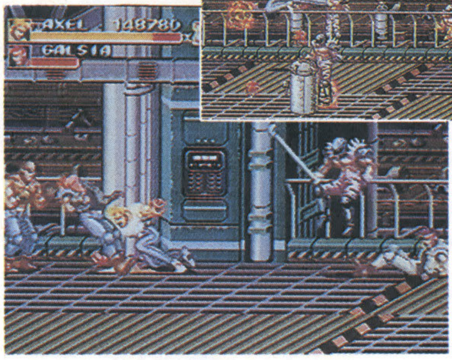
⬆リフトは足場が狭いので戦いにくい。

強敵続出。気が抜けないぞ!

ベルトコンベアーの部屋では、攻撃力の高いザコばかりが出現する。適当に片づけようとすると、逆に痛手を負うことになる。慎重に、確実に攻めていこう。また、それに紛れて出現する中ボスクラスの敵に気をつけよう。とにかく、敵の攻撃力は全体的に高い。気がついたら必殺技も出せない程の体力になっていることもザラにある。ダメージを受けるくらいなら、たとえザコでも必殺技で振り払うくらいの気持ちでプレイしよう。

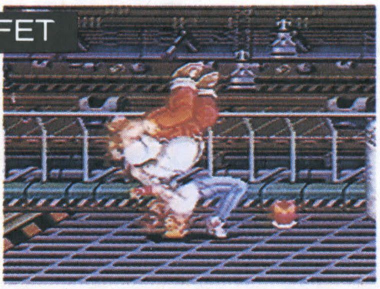
➡この辺一帯は、爆弾を投げる奴が次々と現れる。要注意。





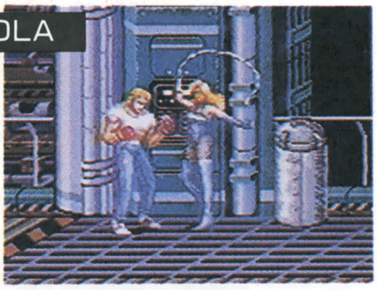
⬆柵に座っている敵がいる。先に進むと動き出すので、残っている敵を先に始末しておこう。

BUFFET



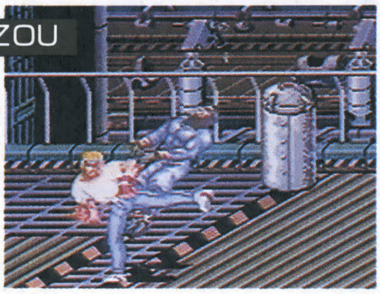
➡相変わらずゴーゴーと火を吹いて走る。周りのザコと一緒に投げ飛ばせ。

ENOLA



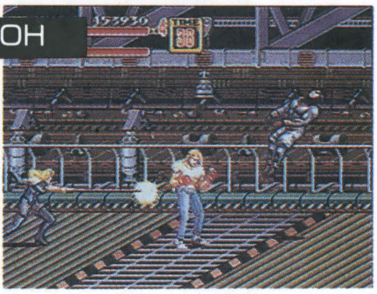
➡攻略法は変わらない。ザコを連れてさえ来なければ、何も問題はない。

KANZOU



➡エノラの陰から攻撃してくる嫌な奴。エノラの後に、じっくり料理だ。

BUOH



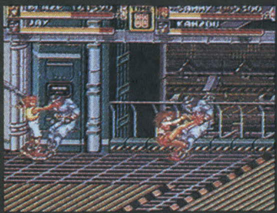
➡このシーン最後の敵。ムチ使いも一緒に出現することも忘れずに。

2 PLAYERS GAME

BALZE&SAMMY「今度はスピード勝負だ!」

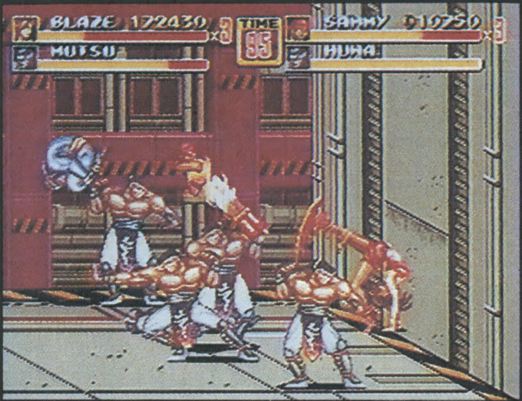
互いに動きの速さがウリ。そこでまた火花が散り始め……

さぁてと、いよいよゲームを佳境って感じね。サミーと一緒だと、サクサク進んでいく感じがいいわぁ♡　もち、このコンビだと主導権は私が握るわけで、私の華麗な飛び蹴りや飛翔双山なんかが、見せ場を作るってワケなのね。このコンビの場合、ちょっと問題なのが、スピーディーすぎるってこと。ふたりとも、ちょっとメンドーな敵だと、ジャンプでパスしようとしちゃうのよね。お互い責任感がないってゆーのかなぁ。気が着くと、回りに中途半端にダメージに喰らった敵がウジャウジャ生き残ってるの。これじゃステージクリアは苦しいわね。ここんところは、一応、お姉さんである私が、面倒みてあげなくちゃなのかしらん!?



➡お互いに負けじと攻めまくるふたり。仲間割れの恐れもある。一触即発状態。

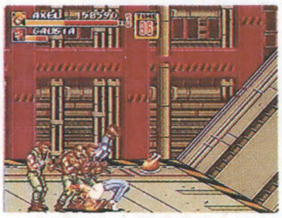
⬇どんなに敵があふれても、次から次へと消し去っていく。ここまでくればチームワークも何も不必要か?



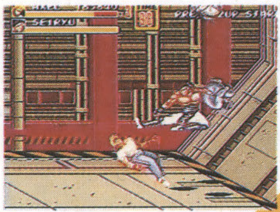
工場には、敵の選抜部隊が待っていた！

屋上までのリフトで残機を減らすな

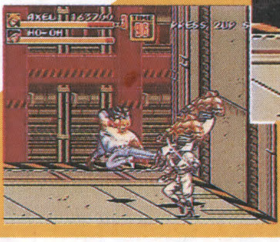
第2のシーンは、工場の屋上へと通じるリフトでの闘いだ。リフトは斜めにスクロールしていくので、足場は固定。リフトの上なので、移動範囲もかなり狭い。そこへ大量のザコと中ボスクラスの敵が出現する。この密度は前のシーン以上だ。リフトの上に乗っている鉄の筒には、肉が入っている。屋上に上がる最後までにアイテムはこれしか入手できない。いつまでも取らずに無理をする必要はないが、唯一の回復アイテムなので、できる限り効果的に使うように。出現する中ボスクラスの敵は、実に9人。さらにザコも登場する。足場が狭いと敵がまとまりやすいので、投げ技がかなり有効だ。まとめて攻撃できる貫通系の技も同様。逆に通常攻撃は囲まれやすくスキも多いので使わないように。最終面に向けて残機を温存しておこう。



⬆最初から大量のザコが出現する。投げ技でいけ。



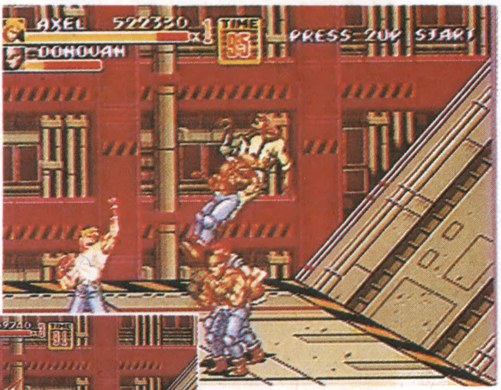
⬆攻撃しながら飛び降りてくる敵に注意しろ。

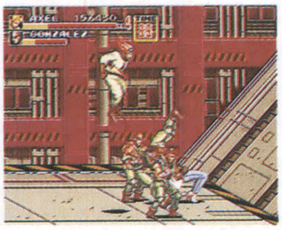


CHECK! GRIPHIS

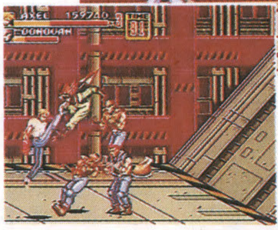
「投げるザコがいなくなったら待ち伏せ攻撃で」

あわてて技をくり出すと、スキを突かれてしまう。敵に近づいていくときは、動きを止めずに素早くいくことが大切。DONOVANがいると、ヤツらがジャマになりジャンプ攻撃ができないので先に片づけておくようにしたい。GRIPHISは、ふところに跳びこんで、蹴り上げを喰らわせろ！



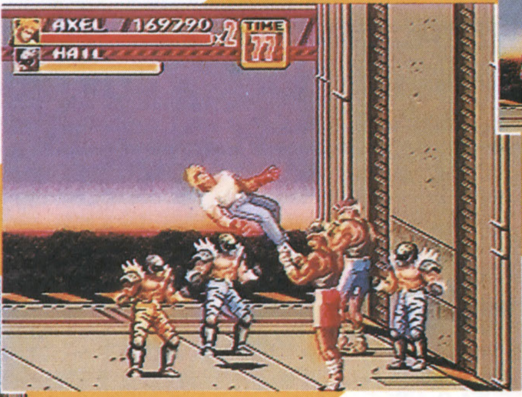


⬅最初はとにかく投げる。ひたすら投げ。

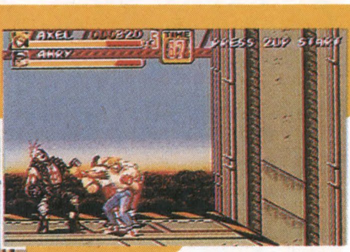


⬆急降下攻撃には、グランドアッパーなどの貫通技も有効。
⬅その場でジャンプして待ち、敵が寄ったらキックという手も。

自動昇階

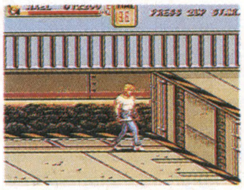


⬆難関。ムエタイ使いは当然強いが、周りのザコも強い。まずはザコを始末。それからムエタイ使いだ。



⬆必殺技で一度にふたりを攻撃できる。これ一石二鳥。多用すると体力がなくなるので注意。ナイフ使いが投げるナイフにも注意しろ。

そして屋上へ。

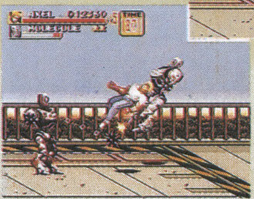


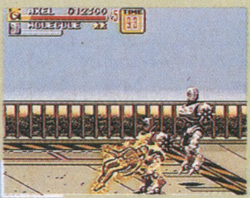
⬅これが屋上。ボスは左右から来る。

BOSS NORACULE & PARTICLE

様々な攻撃パターンを持つ人型戦闘ロボット

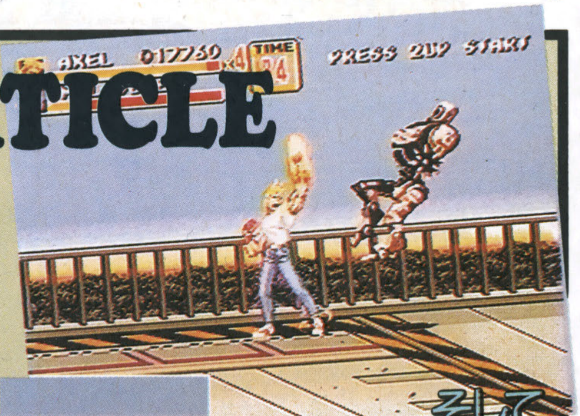
攻撃方法は、鉄球、レーザー、電流の3種類。鉄球はジャンプではなく縦軸をズラして避け、接近したらすぐにグランドアッパーをたたき込め。

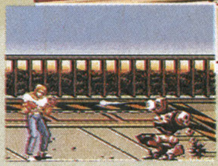




⬅オーソドックスな鉄球攻撃。うかつに近寄るな。
⬆電流攻撃はつかみの時によく出る。

➡グランドアッパーを使うのが一番だ。時々しゃがんでレーザーを撃つぞ。





そして最終面へ!!

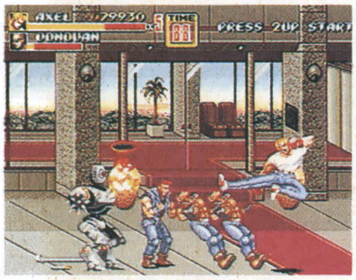
STAGE 8

FINAL 遂にMR.X

ステージ概要

エレベーターの中でボスどもと対決だ

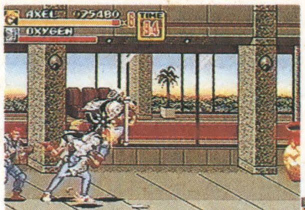
いよいよ最終ステージ。建物の入り口から、MR.Xの待つ部屋へ向かう。部屋へ向かう中盤は、1画面のスペースに、大量の敵が出現する難関なのだ。



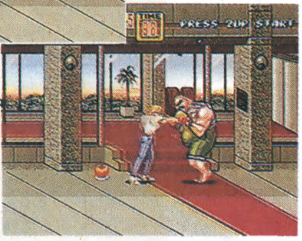
⬆超高密度、高難易度の最終ステージ。

ザコをうまく処理してとにかく先を急げ

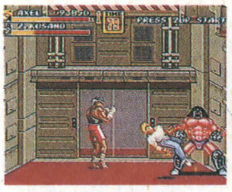
出てくるザコは、今までの強化版のようなヤツで、総合的にかなり強くなっている。ちまちま倒していると時間がかかる上、適当に分散している敵からの攻撃を受けやすくなる。スクロールできるところまで一気に進んで、画面端からまとめて攻撃するのがベスト。ロボットのレーザー攻撃に気をつけて闘おう。次にエレベーターのシーンに移るが、ここは横スクロールをしない。実質1画面だけで闘うことになるが、出現する敵の数が多く、中ボスも一緒に出てくるぞ。敵達は、一度まとまって出現すると、それ以上は出現しない。両側の壁をうまく使ってザコから順に片づけていこう。



⬅出現するザコは、そのまま進むと後で大変なことになる。出てきたところを、片っ端から倒していこう。



➡エレベーターホールの中ボス。ここまでザコを連れて歩いているようでは話にならないぞ。



⬆攻略法が一緒とはいえ、簡単には進めない。



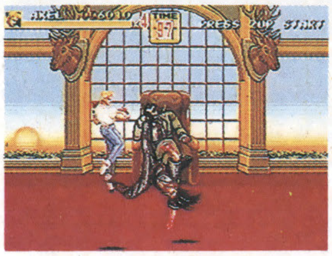
⬆残人数が減るくらいなら必殺技を使うべき。

MR.Xの片腕

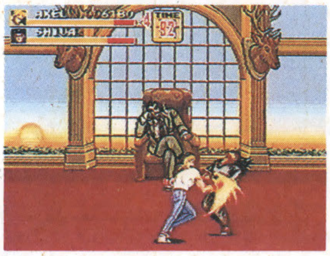
かなりの数の技を持っていて、そのすべての技を状況に応じて的確に繰り出してくる。移動速度も早く、動きを捕らえることは難しい。遠距離での技は跳び蹴りでこちらのスキを見て出してくる。中距離の技は、素早いスライディングで懐に飛び込み、そこからアゴへと蹴り上げるキックをよく使う。スライディングを察知したら、すぐにジャンプで逃げよう。近距離での攻撃は、連続で殴られた後にバックスルーされる。つかまれたらすぐに必殺技で振り払え！　攻撃は、技と技のわずかなスキを狙おう。防御もされるが、とにかく攻めることだ。

そして今、最後の敵が目の前に…

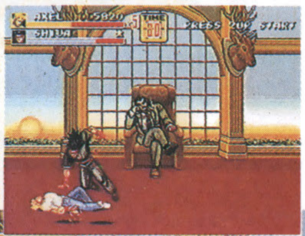
SHIVA



⬅急接近してきたらジャンプだ。蹴りを喰らうぞ。

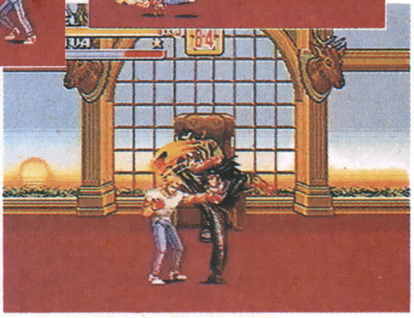


⬅速い動きには必殺技で合わせるのが精一杯だ。



➡バックスルーも使う。つかまれたら即、必殺技で切り抜けろ。



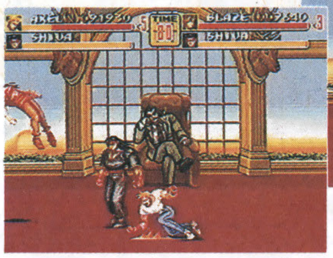


➡回し蹴りもかなりのスピード。気がついてからでは、必殺技での反撃も無理。近づかないで戦え。

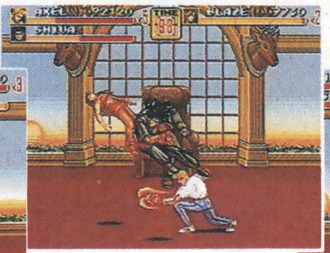
in the 2 players case

[ポイントは"おとり"を使うこと]

基本的にふたりが左右、上下バラバラに移動していれば、どちらかにターゲットを絞って攻撃する。従って、どちらか一方がワザとおとりになっておびき寄せ、そちらに向かって歩いているところをもう一方のプレイヤーが攻撃すれば、傷は少なく済む。もちろん、相手が攻撃された後のスキに攻める手もある。



⬇ブレイズを攻撃しているところを、後ろから攻撃する。



⬆多少の犠牲はやむを得ない。救済になることもある。



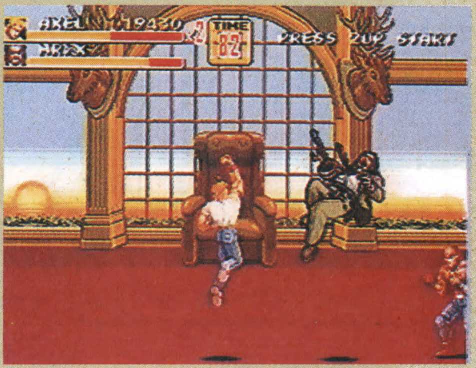
⬇アクセルが倒れたら、そのスキを見て、後からすぐに追撃。

のアジトに到着。最後の決戦が迫る！

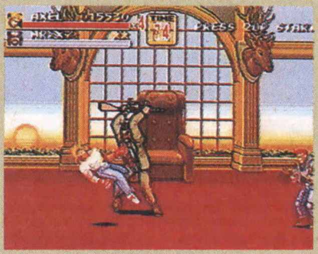
街の乗っ取りを企むシンジケートの大ボス

常にザコを2～3人従えている。攻撃は、手に持っているマシンガンを乱射し、プレイヤーが近づくとそれを持ち変えて殴ってくる。この殴りは中段と上段に判定があり、ジャンプで飛び込むとカウンターを喰らうぞ。マシンガンを撃っている間のスキは、確実に攻撃できる。ただし、真横にも弾が飛んでくるので、近寄るときにはマシンガンの発射方向に注意して歩こう。防御はまったくしないので、近寄ることができれば一度に多くのダメージを与えることができる。また、移動ルートもある程度のパターンがあるので、先読みして回ることが可能。ザコの動きに注意して確実に攻めれば勝てる。

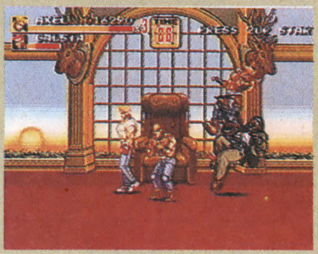
BOSS MR.X



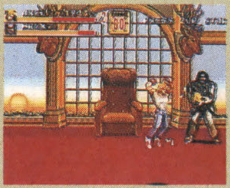
⬆まったく防御をしない。近づけたら遠慮なく必殺技を使おう。マシンガンで殴られるな！



⬅あまり接近すると、マシンガンで殴られるぞ！



⬅ザコを投げて攻撃。これが一番効率がいい。



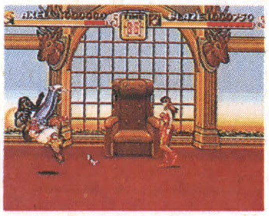


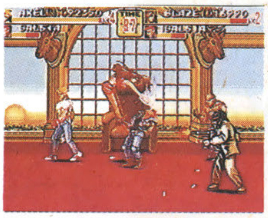
マシンガンに気をつけろ

in the 2 players case

[助け合いか殺し合い、紙一重のコンビネーションで敵をたたみこめ]

⬇アクセルが避けたところに、すかさず飛びこむブレイズ。絶妙のチームワーク。間違って相手を攻撃しないように。

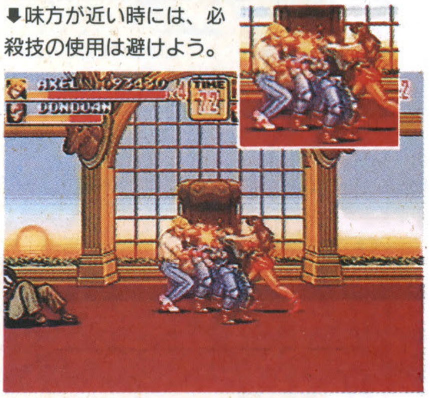




⬆アクセルを投げてMR.Xにぶつけた。なかなかできる事じゃないが、投げられる間は無敵。かなり有効。

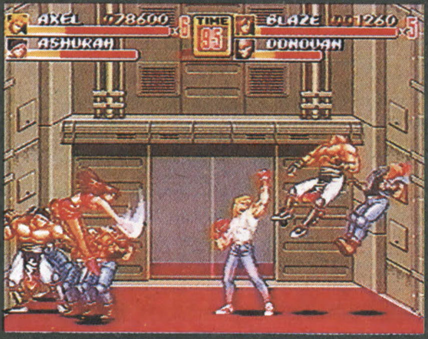
MR.Xをとりまくザコの数も多くなる。ふたりでの攻略の基本は、ザコの相手をするプレイヤーと、MR.Xを集中して攻撃するプレイヤーの二手に分かれることだ。一方がザコを攻撃しているところを跳び越えて、先のMR.Xを攻撃する……など、高度なコンビネーションも必要になるだろう。一度に同じ目標を攻撃するのは危険だ。

⬇味方が近い時には、必殺技の使用は避けよう。



2 PLAYERS GAME

AXEL MAX
BLAZE SAMMY at Final Battle 「正義は勝つ!?」

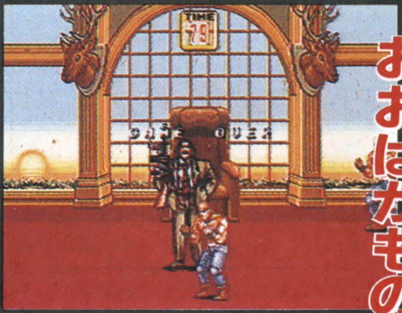


⬆いよいよミスターXの待つ高層ビルへ。あとちょっとでクリアだけど、とにかく敵がーい。ふたりで戦うのにちょうどいい？

最後のバトルを制するのは、なんといってもこのアクセルだ。アダムとの友情を確かめるためにも戦うぞ。ヤツとのブレイズをめぐる問題は、ミスターXを倒してからってことに……えっ、何だって！ブレイズったら、自分と勝負して勝たなと、男と認めないっていってるぞ。まったく、それでいて自分が負ければヒステリー起こして、くやしがるくせに……。



➡サミーとマックスではボス戦は辛い。お互いに分担を決めて、動きをカバーしながら戦おう。



おおばかもの!!



↑本当はマックスはアクセルの親友ということらしい


しかし彼は
いつも
こんなカッコで
歩いているのか？
ゲーム
だから
しかたない
んじゃない？
ビシッッ
でも
私の服も
だんだん
短くなって
いくのよねー
これじゃ
コールガール
だわ
どれ
どれ
ずりずり
サミィ
えーい
うっとうしい!!
ボガッッ
ひ〜
舞台はダウンタウンへ……
いえーい！
ザコどももまとめて
かかってこい！
おおっと
すまん
ボムッ
あっ　ごめん
バスッ
まちがえちゃった
なんで
てめーら
わざと
やりやがったな
まちがい
だってば
まあまあ
ゆるさねー！
GAME
OVER
なにすんのよ〜ボガッ
ボガッ
ちくしょー
主人公は俺だー!!
俺は
どーなる?!
アダム
来んな〜！

おわり



勝メガドライブ

Vol.4ふろく①

■発行人／井川　浩　■編集人／中西　千明　■編集長／木村　茂　■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見 2-13-3

1993年 3 月10日発行　第 5 巻第 5 号通巻55号　平成元年 7 月 7 日第三種郵便物認可